Wii的售价将低于25000日元、250美元 | PSP破解芯片问世，任何版本都能实现完美破解 | 比尔·盖茨暗示微软掌机计划已经启动

LEVELUP 游戏城寨

优惠价¥4.80元
7 LeveL
2006.6B
游戏/网络/音乐互动志

新作速报

超级机器人大战 原创世纪合集 PS2
女神侧身像2 希尔梅丽雅 PS2
BLOOD+一夜之吻 PS2
神业 PS2
奇幻魔方 NDS
摩托GP PSP

Web Show

两只蚂蚁在路上看一只很大的梨
西游记白道角色综合武力排行
书评——《黄健翔，像男人那样去战斗》

levelup 私房话

爱情与友情 左右为难

动漫游

以海的名义

美优馆

入江纱绫
IRIE SAAYA

访谈 **FFXIII计划** 游戏制作人访谈

悲壮的革新者 特稿

——《最终幻想XII》简评



佳文选读·冬季、午后、咖啡馆

01 开场白 / 02 温柔的双手（《.hack//G.U. Vol.1 再生》主题曲）/ 03 Mighty Heart（《娇蛮之吻》Opening）
04 Isolation（《娇蛮之吻》Ending）/ 05 晴天好心情（《凉宫春日的忧郁》Ending）/ 06 尘迹（《魂链》Ending）
07 Time of Our Lives（欧美流行推荐）/ 08 惟一绝不动摇的东西（日韩流行推荐）
09 王都拉巴纳斯塔—市街地上层（《最终幻想12》BGM）/ 10 陆行鸟（《最终幻想12》BGM）/ 11 影（网友点播）
12 星空的华尔兹（网友点播）/ 13 冬季、午后、咖啡馆（佳文选读）
14 游戏对白赏析（《神话传说》）/ 15 TAO（《神话传说》主题曲）

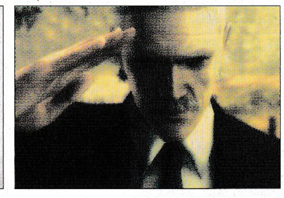














COVER STAFF

封面：入江纱绫　Copyright 株式会社 ぶんか社

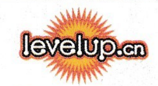
Level 7

2006.6B



策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010

CONTENTS
目录



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

2007年Xbox主机将在中国正式发售
微软方面表示正在对中国市场进行细致分析

微软公司宣布将会在2007年将Xbox主机投放中国市场，同时还公布到2006年末为止Xbox 360主机的全球出货预定数量为1000万台，但并没有明确是否会在中国市场正式发售次世代主机Xbox 360。

据调查，2005年中国的游戏机市场规模，包括掌机和家用机共1.64亿美元，预计2010年将成长到将近3倍的4.65美元。而令人哭笑不得的是能使中国家用机市场急扩大的最大要因就是盗版的泛滥。

微软虽然注重强化反盗版措施，



但同时也不想错过扩大中国市场的好机会。关于Xbox进入中国市场一事，微软中国发言人表示："我们目前正在详细分析中国市场的行情、消费者的需要以及消费习惯。"

levelup网友评论

评论1 没有支持正版的举动，中国游戏市场就无法成形。（by 244楼）

评论2 貌似晚了一点，现在发售X360可能比较符合人们群众的需求。（by 245楼）

评论3 在这一点上，微软应该学习一下老任，不要将过时的东西卖到中国来，看人家老任就快在中国卖NDSL了！（by 122楼）

Wii售价将低于25000日元、250美元
新财年预计贩卖数600万台！



据任天堂公司日前发表的2005财年（2005年4月1日—2006年3月31日）业绩总结报告显示，任天堂公司2005财年通常利润和纯利润与前一财年相比均有大幅提升。利润增长的主要原因是NDS掌机（包括NDSL）在全球范围内的累积贩卖台数突破1600万台，而以扩大用户层为目标的"Touch! Generations"系列软件也获得了巨大成功。《任天狗》在全球售出665万套、《脑锻炼大人的DS练习》、《进一步成人脑力锻炼DS》以及《轻松头脑教室》在日本地区合计售出510万套。此外，《马里奥赛车DS》、《来吧！动物之森》两款作品分别有422万套和356万套的好成绩。家用机方面，虽然《马里奥聚会7》和《口袋妖怪XD》在全球的销量均突破100万套，但家用机主机以及软件的销量都在下降。

关于即将于年底发售的Wii主机，任天堂常务董事森仁洋表示，Wii的售价将会在2万5000日元、250美元以下。任天堂公司预计Wii将会与NDS一起在新财年内创造6000亿日元的销售总额。Wii主机和软件在新财年内的预计贩卖数量是600万台和1700万套，NDS主机和软件（包括NDSL）在新财年内的预计贩卖数量是1600万台和7000万套。

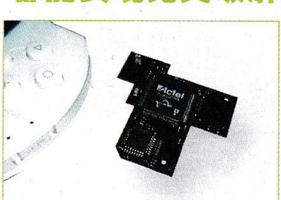
levelup网友评论

评论1 这个年头，有一个百万大作的厂商已经不容易了，象任天堂那样个个热卖的实在太少了。（by 实况天尊）

评论2 249美元还是可以接受的，希望Wii那些还没公开的隐藏机能能让所有人觉得它值这个价！（by 24楼）

PSP破解芯片问世
任何版本PSP都能实现完美破解

国外PSP专业破解组织近日公布了一条惊人消息，他们宣称已经成功开发出一种PSP破解芯片——Undiluted Platinum（简称UP芯片）。据悉，这种芯片将可以完美破解目前所有版本PSP的防盗功能，而且将在不久后正式问世。



据该芯片的开发者介绍，UP芯片实际上是一种闪存替换系统，这种系统可以使用以前的闪存资料和自定义的固件结构，这就为PSP的破解打开了大门，即便是最新的2.7版本PSP同样可以实现破解。UP芯片采用了稳定性很高的Actel ProASIC Plus FPGA芯片，同时使用了与PSP相同的32MB NAND闪存，可以实现与PC的高速连接。另外，通过下载开发者免费提供的软件可以轻松实现稳定的刷机，这种软件还可以自动检测是否成功安装到PSP，使用十分简单。

除此之外，UP芯片可以被完全安装在PSP内部，不需要任何外接设备，绝对不会影响PSP的美观。开发者还表示将陆续公布所有UP芯片所使用软件的源代码及所有的源文件，其中包括硬件界面，任何人都可以利用UP芯片来自己设计和制作PSP软件。

据悉，这种UP芯片的售价将在90美元左右，虽然价格不算便宜，但光是能够破解所有版本的PSP这个功能就足够让许多玩家心动的了。更重要的是，这种芯片的问世标志着PSP的彻底破解已经指日可待，更多的破解软件和芯片可能将在不久后陆续问世。

levelup网友评论

评论1 直读芯片对于中国玩家是好事，对于国外的情况应该大至等同于PS2的状况吧，毕竟人家对知识产权看得紧一点。（by 105楼）

评论2 一款游戏机被破解意味着在中国销量的大幅提高，为盗版庆幸之余也为正版默哀。（by 悲哀化身）

马里奥兄弟联手破纪录
《新超级马里奥兄弟》首周销量90万套

《超级马里奥兄弟》系列最新作《新超级马里奥兄弟》于在5月25日在日本市场发售，据统计本作在发售当天就卖出了约48万套，首周累计销量突破90万套，这创下了NDS游戏史上最高的首周销量记录。在《新超级马里奥兄弟》发售之前，NDS软件首周（发售日至该周的周日）销量最高记录是《进一步成人脑力锻炼DS》的约40万套，其次是《来吧！动物之森》的约35万套。



levelup网友评论

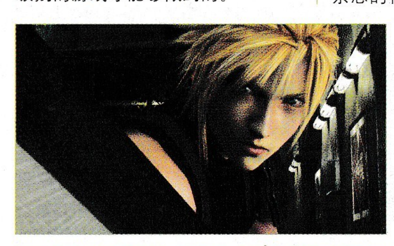
评论1 马里奥在欧美两地号召力可是数一数二的，销量比日本还要高，所以全球600万应该没问题，不知道能不能超过狗狗的销量。（by 35楼）

评论2 玩FF，DMC之类的游戏都很累人的，但是躺在沙发上玩一会象马里奥那样的游戏很轻松很舒服。至于哪个好玩，大家仁者见仁。（by 24楼）

《最终幻想 XIII》计划还会有游戏作品推出！
Square Enix否认《FF VII》重制版相关报道！

5月24日，Square Enix公司召开了2005财年业绩总结发表会，会上社长和田洋一表示除了目前已经发表的3款《FF XIII》系列作品的"FABULA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII"计划以外（以下简称"FNC FF XIII计划"）还将会有游戏作品推出。

和田洋一表示："无论是怎样优秀的作品也不会使每位消费者去购买两张，但如果推出相关的周边产品则不同，消费者会因为喜欢该作品而购买。由于《FF VII》是老作品，因此"Compilation Of FFVII"计划并不是在之前就计划好的。而在E3中发表的'FNC FF XIII计划'则不同，我们将在一开始便为其设计具有庞大体系的世界观，E3中已经发表了该计划的2款PS3作品（《FF XIII》、《FF Versus XIII》）和一款手机作品（《FF Agito XIII》），今后还将会有新的游戏作品推出。这也是只有《FF》级别的游戏才能够做到的。"



在此次发表会现场公开的计划说明图中，我们看到围绕着"FNC FF XIII计划"的除目前公布的3款作品之外，右下方还留有3个大小不等的圆形空白，这是否意味着还会有3款《FF XIII》系列作品将会推出？我们目前只能够等待Square Enix公司今后的正式发表。

而就在同一天，Square Enix公司公开否认了有关《FF VII》PS3复刻版将在2007年推出的传闻。Square Enix官方发言人表示："自从我们去年在E3上展出《FF VII》的演示影像以后，有关《FF VII》将在PS3上复刻的传言数不胜数。对于最近EGM杂志的相关报道，我们要澄清的是，Square Enix公司从来就没表示过要在2007年推出PS3版《FF VII》。"他还补充："Square Enix现在唯一确定正在开发中的PS3平台《FF》系列游戏就只有《FF XIII》而已。"

levelup网友评论

评论1 SE不会对全球玩家的强烈渴望视而不见的，特别是现在追求每部作品利益最大化的SE（by 一行）

评论2 无论出不出都无法撼动FF7在玩家中的地位。没有PS3版，咱还有PS呢。总之，一切随缘。（by 59楼）

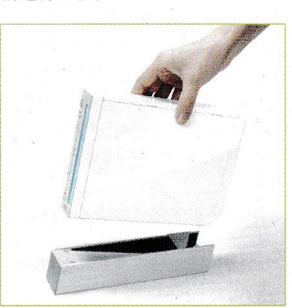
Wii主机图形芯片最新细节披露
E3上Wii的性能展示仅仅是冰山一角

Wii图形芯片（GPU）"好莱坞（Hollywood）"是由全球最大的3D绘图、多媒体显示芯片制造商ATI公司开发的，日前ATI公司高级公共关系经理John Swinimer在接受采访时表示："我想大家在E3中所看到的画面只不过是'好莱坞'在Wii上可以实现的能力的'冰山一角'"。虽然John Swinimer并没有公布详细的芯片规格，但是他透露："我们的'好莱坞'开发团队之前也经手NGC的GPU'Flipper'的开发，他们与任天堂的团队有着很长时间的合作关系，因此两个团队间的合作将会很顺利。"

据来自业内人士的消息显示，Wii的GPU性能将会大幅超越NGC主机GPU的性能，保守估计Wii主机的性能将是NGC主机的2—2.5倍。而UbiSoft公司巴黎工作室所属、Wii首发游戏《赤铁》的制作人Xavier Poix所披露的消息则更为详细。他表示'好莱坞'采用90纳米工艺，3D性能介于ATI Radeon X1400和Radeon X1600之间，Wii处理器性能介于AthlonXP 2400+ 和AthlonXP 3000+之间，Wii游戏系统内存工作频率为650MHz。好莱坞图形芯片在以480P分辨率运行《赤铁》之时，将开启4x反锯齿和8x各向异性过滤。好莱坞图形芯片可以让Wii游戏以60fps 480P宽屏分辨率运行，并打开Self Shadowing、Normal Map和bump Map等特效，不存在性能瓶颈。

好莱坞图形芯片渲染管线是NGC图形芯片渲染管线数目的2倍，即8条渲染管线，此外它还负责处理物理计算加速，将Wii处理器的计算任务量卸载了不少。好莱坞图形芯片的T&L单元是完全可编程。好莱坞图形芯片有8MB eDRAM，其中2MB负责帧缓存，2MB负责Z缓存，4MB负责纹理缓存。

另外，ATI公司同时也是微软Xbox 360主机GPU的开发公司，当记者表示希望将两者进行比较时，John Swinimer回避了这个问题。他表示："这是两个用于不同平台、有着不同用途的芯片，因此无法将它们进行比较。"



levelup网友评论

评论1 既要适度的夸Wii，又不能直接说多强，还不能得罪MS，也难为这个经理了。（by 实况天尊）

评论2 在家用机上光靠老任自己的那些招牌游戏是赢不了的！还是要看一线的第三方游戏厂商是否能落户在Wii上。（by 32楼）

业界评估组织预测微软掌机将在2007年底推出
比尔·盖茨暗示微软掌机计划已经启动

前不久有关微软要推出掌机的传闻一度闹得沸沸扬扬，尽管后来证实所谓的新掌机不过是微软的一款掌上电脑，而微软方面也表示掌机市场并非微软的战略重点，然而各种传言和猜测反而愈演愈烈，许多业内的分析专家也指出，微软介入掌机市场的可能性依然非常大。

近日，美国游戏产业策略研究及评估的专业组织TDG发布的一项分析报告指出，微软的掌机计划已经启动，到2007年底或2008年初可能将正式公布，而在功能方面则与索尼的PSP十分相似。根据TDG的报告分析，微软之所以一直按兵不动是为了等待合适的时机，一方面等待自己在家用机市场和游戏软件市场的运转趋于稳定，同时也是为了能以旁观者的身份来观察任天堂和掌机玩家对索尼的PSP会有怎样的反应。另外，随着全球掌机游戏市场的年收入不断增加，到2008年可能将达到甚至超过30亿美元，而目前只有索尼和任天堂两家公司活跃在这个市场，对微软来说，这里蕴藏了巨大的商机。

微软在家用机市场已经具备了一定的号召力，而且在游戏软件开发的广度和深度上也积累了相当的资源，这些都意味着微软可以从一个相对有利的位置进入掌机领域，而且其所享有的优势是除了已经参与掌机市场竞争的索尼和任天堂以外的其他企业所无法比拟的。TDG还分析，微软很可能准备了两套方案，一种是使用自己的Xbox操作系统，授权其他厂商来设计或生产掌机硬件；另外一种方案就是完全用微软自己的品牌形象来推出微软自己的掌机。毫无疑问，软件同样是微软的一个战略重点，尽管此前在硬件领域已经经历过不少的挫折，但随着Xbox 360业务的良好开端和进一步稳定，微软无疑掌握着一个独有的机遇。

而微软总裁比尔·盖茨在参加由美国《华尔街日报》所举办的第四届"D：All Things Digital"会议（简称D4）中的发言，似乎暗示微软的掌机计划已经启动。比尔·盖茨说：



"今天我不准备公布任何消息……我们目前正在研究如何能以多种不同的方式为这个（指掌机领域）市场带来更多的变化，眼下我们还有许多工作需要完成。"这是否意味着微软可能再次成为硬件生产商呢？众所周知，微软已经退出了大部分PC硬件产品的生产领域，但却从未放弃过在硬件领域与苹果和索尼这样的企业进行竞争。

尽管比尔·盖茨没有真正确认什么，但他却提出了一个可能性或者说一个信号，那就是微软正在为挑战苹果的iPod和索尼的PSP进行积极的准备。如果微软能够推出一种集合了iPod和PSP优点于一身的全新掌上娱乐设备，那么掌机市场的竞争无疑将更加激烈。

levelup网友评论

评论1 MS真不愧是专业搅局的出身，到哪里都是阴魂不散。（by 11楼）

评论2 野心膨胀、垄断帝国野望始动！比大叔你好阴险啊！（by 13楼）

评论3 有人搅局不好吗？市场竞争，获益的是玩家。没有微软，起码我们还要过2年才能体验次世代。（by 25楼）



电视游戏有望成为奥运会比赛项目 全球游戏联合会已经与北京奥委会开始协商



电视游戏作为一项竞技比赛项目已经开始为大众所普遍接受，诸如WCG等各种电子竞技比赛在全球的影响力也逐年提升，但你是否能想象将电视游戏作为奥运会比赛项目？全球游戏联合会（GGL）创始人Ted Owen告诉你这一天将不会很遥远。

将电视游戏作为奥运比赛项目的观点其实并不新鲜，但这种想法一直遭到传统体育模式支持者的反对和质疑，然而问题的关键在于"奥运会需要的究竟是什么？"奥运会体育项目在最近几年都没有太大的变化，许多传统比赛项目由于缺乏新意且频繁暴出丑闻而渐渐失去了人气。相反，象沙滩排球和滑板滑雪等新兴体育项目却受到了越来越多的关注并开始广泛流行。

全球游戏联合会创始人Ted Owen近日表示，他已经开始筹划将电视游戏纳入到奥运会指定比赛项目中去并为此与北京2008夏季奥运会组委会进行协商。他认为："如果你想盈利就必须不断吸引年轻的观众参与到奥运比赛中来，要做到这一点就必须容纳更多非传统体育项目，而电视游戏正是这样一种正在飞速发展的非传统体育运动。"

然而要达成这个目标依然有许多实际问题需要解决。而对于Ted Owen来说，如何说服国际奥委会就是一个最大的挑战。这不仅仅是因为电视游戏并不是国际奥委会承认的官方比赛项目，而且电视游戏还必须面对诸如棒球这样的超级竞争者的挑战（棒球也不是国际奥委会指定的比赛项目）。如果北京奥委会给电视游戏开了绿灯，但国际奥委会却不同意的话那又会怎么样呢？对此，Ted Owen表示："无论如何我们都会一如既往地坚持下去，就算不能成为奥运会的一员，我们同样有机会沐浴在奥运会光环的照耀之下。"

levelup 网友评论

评论1 奥运会的初衷就是追求世界和平，无论是什么形式的竞技，都可以被视为最和平的对抗，支持游戏竞技成为奥运项目。(by baliq)

评论2 不赞成把游戏列入奥运会，奥运会传达给我们的是一种体育精神，而游戏却无法传达这一主题，但游戏可以考虑打造出自己的盛会。(by 24楼)

评论3 希望可以成功！电子竞技成为了奥运会的比赛项目，那2008北京奥运会将被载入史册！(by SEGA最后的旗帜)

《D之食卓》制作人饭野贤治卷土重来 Wii平台游戏开发中！

曾经玩过3DO和DC的玩家可能对《D之食卓》这款游戏不会陌生，而游戏的开发公司Warp Studio和鬼才制作人饭野贤治，他为玩家们带来了许多在风格和理念上都十分前卫的游戏作品。

时隔多年，饭野贤治早已离开Warp Studio自立门户。据悉，他已经成立了一个全新的游戏工作室"From Yellow to Orange"并回归电视游戏开发事业。在前不久的E3上，饭野贤治接受了媒体的采访。他表示，目前他和他的工作室正在开发一款全新的游戏作品，而有关这款作品的详细信息他一直闭口不提。然而他暗示说："这款游戏是为一种拥有全新概念控制器的主机而设计的。"说着他还挥舞着双手向记者示意，就好象在使用Wii的手柄进行游戏。



早在几年前饭野贤治还在Warp Studio工作时，他在游戏制作理念上就一向以大胆而著称，早在3DO时代的《D之食卓》上，他就已经开始尝试运用CG动画以一种与众不同的风格来表现游戏的故事情节，这在当时来讲是十分罕见的。饭野贤治如果真的和任天堂合作，那么必将能够充分发挥Wii的独特功能和游戏理念，无论如何，他的作品还是相当值得玩家们期待的。

levelup 网友评论

评论1 个性的人碰到了个性的机器，不知道会给有个性的玩家一些怎样的个性游戏。(by 18楼)

评论2 恐怕岁数小一点的玩家不知道，游戏界曾经有这么一个叱咤风云的胖子，他好像从来没有在PS系主机上开发过游戏，这份桀骜不驯的执着实在令人敬佩。(by 6楼)

Wii还有未公开的隐藏机能 宫本茂表示不喜欢Wii这个名字



任天堂公司著名游戏制作人宫本茂在接受CNN Money的采访时透露，Wii还存在未公开的隐藏机能。采访中谈到PS3的手柄同样具备动作感应功能时，宫本茂表示："我们已经习惯了被模仿，并对此感到开心。另外，我敢肯定他们一定在为我们将要发表的新机能而担忧。对于如何利用Wii手柄的功能性我们已经有了若干个计划，我们将与第三方厂商共同分享它们。"

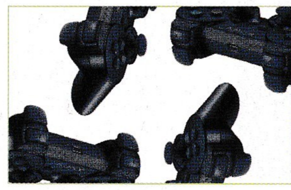
在谈到Wii的名字由来时，他表示："我是在E3开展的6个月前第一次听到这个名字（Wii），并且不太喜欢它。包括我在内的其他人都感觉'革命'这个名字对于这款主机是十分贴切的。但是'革命'这个名字对于那些不玩游戏的人来说是比较危险的，所以没有被通过。因此我们想重新设计一个更加友好的、吸引人的名字。"

levelup 网友评论

评论1 不管手柄怎么创新，要有人们喜欢玩的游戏才行，软件才是决定主机成败的关键。(by 40楼)

评论2 上次的公开批评还是欧美方面，这一次改他本人了，虽然措辞还算温和，但也够可以的了。(by 25楼)

索尼否认抄袭任天堂手柄创意 PS3手柄并不是最后一分钟敲定



当索尼公布PS3手柄对应动作感应功能时，各种怀疑和猜测便接踵而来。就在一年前还对任天堂的动作感应手柄嗤之以鼻的索尼为何会在最后时刻突然改变了决定呢？许多业内人士对此表示难以理解，甚至有传言说，索尼是在最后一刻才决定使用动作感应技术，以至于大部分游戏开发商也是在E3上才了解到此事的。

现在索尼终于打破了沉默，SCE执行副总裁菲尔·哈里森近日就PS3手柄问题接受了记者专访，他公开否认了PS3手柄动作感应功能的灵感来自任天堂的说法，"我明白人们为什么会有这种想法，但请大家原谅，我不得不说这种说法是很愚蠢的。我们早在1994年公布初代PS主机的时候就率先使用了即时演算技术，而任天堂在1996年推出N64时同样使用了这种技术，我们是否指责过任天堂抄袭我们的创意？当然没有，因为这种创新之所以能够实现完全是技术、资金和工业生产能力相结合的产物，并非属于任何一家企业。"

菲尔·哈里森解释说，"索尼已经在动作感应技术领域进行了长期的探索，而任天堂只是和我们做了同样明智的选择。"他还补充到："两家企业同时开发出几乎相同的装置，我认为这种现象很正常，工业技术实际上就是这么一回事。"

SCE欧洲总裁兼CEO大卫·里夫斯也同样回击了对PS3手柄的指责，他表示早在去年TGS上Wii手柄公布之前，索尼就已经开始了相关研究。"我们对那些所谓的PS3手柄是最后一分钟才决定的说法十分反感，PS3手柄的开发已经超过了两年时间。如果一款产品有50种以上的专利权，你是不可能全部公开它们的，因为总有人会抓住其中一条来起诉你，但我们已经准备好了迎接类似的挑战。"

里夫斯还给我们描绘了索尼在次世代领域里的雄心壮志。"我们并不在意占领多少份额的市场，我们只关注我们在这个产业中的发展速度，我们的计划是在硬件和软件领域都保持每年百分之十五的增长率。我们想要在未来的5、6年内把数码娱乐的影响再扩大一倍，至于我们能占有多少百分比的市场并不重要"

levelup 网友评论

评论1 别开玩笑了，多边形即时演算本来就是任最先提出的。先看看游戏发展史再说话吧，别忘了PS一开始是任的主机。(by 153楼)

评论2 做人要厚道，想起一个名言：随他去吧！反正要玩动作感应手柄还是要找老任的。(by 无语)

比尔·盖茨：动作感应技术并非游戏产业主流
彼得·摩尔：索尼是在浪费时间

继任天堂的Wii之后，索尼也宣布将在PS3手柄上应用动作感应技术，相比之下微软的Xbox 360是否已经落后于时代的主流了呢？姑且不论这种新技术是否会带来游戏方式的革命，微软对这种新技术似乎并不感到担心，至少微软总裁比尔·盖茨是这样认为的。

比尔·盖茨近日在接受MTV电视台采访时针对在游戏领域应用动作感应技术发表了自己看法，他表示：“游戏产业永远都存在创新的空间，但是象那样在游戏中不停地移动手柄，我个人认为对大部分游戏来讲并不是主流所在。”

比尔·盖茨回忆了微软几年前曾经在动作感应控制技术在游戏领域中的实践以及最终以失败告终的经历，他说：“就目前的情况来看，动作感应技术要应用在游戏领域还是有很大难度的。很多时候你会下意识的移动手柄，但事实上你并非想要控制人物或飞行器向那个方向移动，你可能只是想改变一下姿势而把手柄稍稍向下倾斜而已。”他继续补充到：“人们在游戏时很难长时间的保持固定的姿势，就算是真正的飞行员也做不到，因此这种手柄的应用还有待进一步的探讨和研究。”

而微软副总裁彼得·摩尔在接受采访时也公开评价了老对手索尼前不久公开的PS3手柄，他认为索尼在这一问题上纯粹就是在“浪费时间”。

“许多人可能都还记得，6年前我们也开发过同样的手柄。”彼得·摩尔说道：“我记得当时那种手柄不仅可以适用于飞行模拟游戏，还可以模拟一些竞速驾驶类游戏。但玩家对此却反应平平，几乎没有人对以这种形式应用的动作感觉技术感兴趣。”

对于索尼取消手柄震动功能的决定彼得·摩尔也表示不可理解，“靠牺牲手柄的震动功能来实现所谓的动作感觉控制，我个人不觉得这是个好主意，事实上索尼纯粹是在浪费时间。”对于拥有这种功能的PS3手柄将领先于其他主机特别是Xbox 360的说法，彼得·摩尔更是不予认同，“我不认为这是什么关键性的突破，我也不认为玩家们会为了一个半调子的感应手柄而放弃已经拥有数百万销量的其他主机。”

彼得·摩尔在最后表示他还是愿意相信索尼此次的行动是有备而来，而且他也希望能早日看到玩家们对此事的态度。他说：“索尼毕竟是一家伟大的公司，我想他们应该知道自己在干什么，我也期待着玩家究竟会对PS3的手柄有怎样的反应。

levelup 网友评论

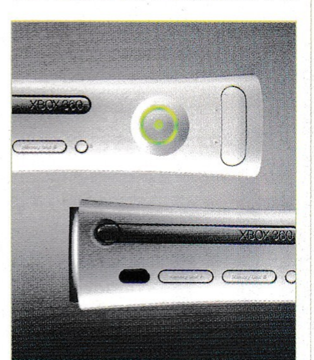
评论1 原来觉得能用手柄控制蛮有意思的，经过“钞票大门”先生这么一说，想想看还真是挺有道理的。PS3的手柄我看要难办了，Wii的应该不要紧，毕竟我看不少Wii的游戏都要站着玩的，就无所谓什么下意识的改变姿势了。(by eggsboxee)

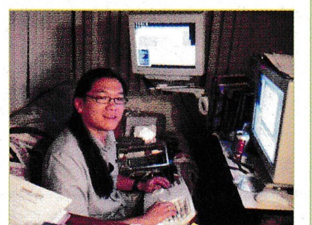
评论2 任天堂的创意可以让新手柄的新鲜感一直持续下去，这是其他游戏公司想不到的，就像DS一样，让人永远有所期待才是主流！(by 33楼)

黑客执意破解X360是微软挑衅的结果
著名华裔黑客表示必须面对微软的挑战！

微软的Xbox 360自从去年11月上市以来，立刻成为了众多黑客组织争相挑战的“珠穆朗玛峰”。然而，根据美国《华尔街日报》近日的一篇报道，造成这种现象的原因不仅仅是因为微软的Xbox 360是目前最新的也是防盗性能最好的电子产品，而同时在很大程度上是微软挑衅的结果。

“我必须面对微软发出的挑战！”著名美籍华裔黑客黄欣国（Andrew “Bunnie” Huang）对《华尔街日报》的记者透露，他执意要破解Xbox 360的原因是由于微软的挑衅。微软早在Xbox 360推出之前就鼓吹自己的新主机是如何如何坚不可摧，几乎不可能遭到破解，他表示正是微软的这种傲慢的态度激怒了他，也更加坚定了他破解Xbox 360的决心。





▲美籍华裔黑客黄欣国

黄欣国是早期攻破微软防盗技术的黑客之一，早在2001年他就破解了初代Xbox主机，并撰写了《破解Xbox——工程解析学入门》一书（该书因受美国DMCA法令限制而未能正式出版）。从那以后，各种各样自定义的Xbox用户面板和以Linux为基础开发的操作系统开始在网络上流传，而针对Xbox的芯片改装也相继实现。

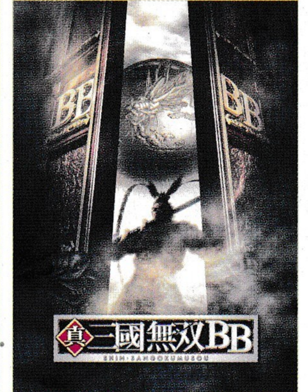
尽管一部分黑客已经在Xbox 360的破解上取得了一些进展，但实际上目前还没有人能真正攻破Xbox 360的防盗技术，然而黄欣国表示这只是时间问题而已，“微软这几年确实有了相当的进步，但黑客组织同样已经今非夕比了。”

levelup 网友评论

评论1 始终感觉那些破解者比较可怜，花大力气破解出来，只是为了炫耀自己的能力，但真正的得意者却是那些JS，唉！(by 43楼)

评论2 国外的黑客以破解别人的新产品从中获取到的成就感和技术是让人刮目相看的，然而中国“黑客”的成就感或许只是从盗QQ号从中获取“成就感”。(by 20楼)

《真·三国无双BB》内测5月31日正式开始
爽快地无双网游今秋正式开战！



ELEVEN-UP与光荣公司宣布，PC用网络动作游戏《真·三国无双BB》的内测“Technical test”已经于5月31日17时正式开始，并将于2006年秋正式开始服务。

《真·三国无双BB》是以《真·三国无双》为基础的MMO动作游戏。游戏中将有刘备、曹操、孙权等多个势力存在，玩家在创作角色时便会决定所属于某位武将麾下为其效力。游戏中的一天相当于实际的一小时，玩家们通过“激突战”累计战果从而影响到各势力间的国力。当战果达到一定程度后将会发生城市之间的“争夺战”。“争夺战”中众多玩家将同时参战，胜利后将夺取该城市，而游戏的最终目的便是将所有城池收入囊中、统一天下。

游戏中玩家可以对自己创建的人物在性别、年龄、面孔、体型甚至声音进行设定，在总数超过10万的变化中，创造出只属于自己的三国英豪。不仅如此，作为动作游戏而言最重要的武器方面，游戏中也为玩家们准备了剑、枪、斧、长刀等多种类型，玩家可通过战斗或锻造对其进行强化，甚至连攻击的种类也可以自行设定。城市是游戏中作为玩家们聚集的场所，城市中不仅有时间、气候等变化，还为每位玩家准备了“自宅”，玩家们可以将道具、武器、副将等存放在此处，还可以邀请好友前来作客。游戏采用即时升级系统，还可以使用手柄进行操作。

《真·三国无双BB》配置需求

操作系统	Windows XP／2000
CPU	Pentium 4 2.4GHz以上
内存	512MB以上
显卡	VRAM 128MB以上（必须支持Pixel Shader 2.0、Vertex Shader 2.0以上）
显示器	800×600像素分辨率（HighColor对应）
声卡	16位立体声 可播放44KHz Wave形式的声音机能
硬盘	6.0GB以上
DirectX	DirectX 9.0c以上
网络	1.0Mbps以上

levelup 网友评论

评论1 绝对是迄今为止动作性最强的网游。期望三国英杰开辟的另一片战场会有优异的表现！(by 一行)

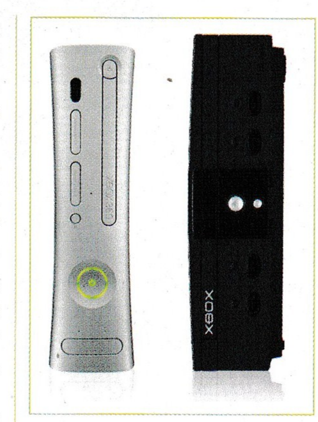
评论2 这个游戏还是超期待啊，不知道这款游戏能进入大陆么，如果进来了，应该能吸引不少TV游戏玩家。(by 3楼)



彼德·摩尔：玩家不再关心向下兼容问题
但Xbox 360向下兼容工作仍在继续进行

自从Xbox 360上市之初，微软就曾经表示过将逐步完善Xbox 360主机的向下兼容性，力争在最短的时间内使所有Xbox软件都够在Xbox 360主机上使用。

去年5月份，微软Xbox业务公共关系部经理曾经公开表示，微软的目标是"让Xbox 360能够兼容所有Xbox软件，玩家们没有必要再去购买'新'版本，原始的Xbox游戏将完全可以在Xbox 360上运行。"然而微软副总裁彼德·摩尔最近对Xbox 360向下兼容问题的态度与先前相比似乎发生了很大变化。



彼德·摩尔近日在接受国外媒体采访时表示："现在谁还会关心向下兼容的问题？我们在这个问题上做出了太多的承诺和保证，但实际上一款游戏的向下兼容是一项非常复杂的工作，而我们却有上百款游戏面临这个问题……事实上人们已经不那么关心游戏向下兼容，而我认为是时候该停止对成百款游戏的向下兼容工作了。"

而在最近对微软游戏工作室负责人谢恩·金 的采访中，我们却得到了另外一套说法，"微软将继续进行游戏向下兼容的工作，我的意思是，我们力争让所有游戏都可以实现兼容。"根据微软Xbox官方网站提供的数据显示，目前已经实现向下兼容的Xbox游戏达到了207款，但仍有包括《歌谭赛车计划》系列在内的许多Xbox游戏现在还无法在Xbox 360上使用。

levelup 网友评论

评论1 既然彼德这么说了，看来会耍玩家的可不只是索尼，不过其实向下兼容也没必要，X360上很快就会有很多大作推出，没有多少人还会玩XBOX的游戏。（by 12楼）

同时拥有动作感应和震动机能的PS3手柄即将问世
拥有同样功能的PS2手柄将于7月推出

周边制造公司eDimensional近日表示，虽然索尼的官方PS3手柄去除了震动机能，但eDimensional公司可以制作同时拥有6轴检出机能和震动机能的PS3手柄。eDimensional公司已经获得了Immersion公司（与索尼、微软为震动机能的专利权打官司的公司）的许可

eDimensional公司的负责人表示："索尼声称是由于对6轴检出系统产生干扰才去除了PS3手柄的震动机能，但这种说法是具有深层含义的（据推测PS3手柄没有震动功能是由于没有获得许可）。虽然要使两种特征同时运作需要运用到动作传感器科技的知识，但实际上这并不难。"

另外，该公司的一款针对PC和PS2平台设计的手柄G-Pad Pro将在今年7月上市，值得注意的是，这款手柄同时支持PS3手柄动作感应功能和PS2手柄的震动功能。这款G-Pad Pro使用了与PS3手柄完全相同的动作感应技术，且能够对应多种类型的游戏。具体的操作方法也与PS3手柄基本一样，通过旋转手柄达到模拟3D空间操作的效果。此外，借助VRMS可设计驱动程序，玩家还可以自己设定、存储并读取在PC上的自定义设置，而且还可以通过手柄上的灵敏度调节按钮根据自己的需要自由调整。



levelup 网友评论

评论1 说实话，如果没有震动，游戏的手感能够差一大节。震动真的不是说可有可无的东西，它太重要了！（by 53楼）

评论2 就算这种第三方的震动手柄开发出来了，游戏开发商会不会为它设计带震动功能的游戏还成问题呢？我们在PS3上恐怕也感受不到震动了。（by 16楼）

其实PS3并不贵？
30年家用游戏机价格大比拼

自从索尼在E3 2006中发表了PS3主机的售价（20GB版499美元、60GB版599美元），全球玩家为其高价而哗然，来自多方的声音均表示索尼如此高的主机售价将会使其处于不利的境地。近日网站公开了两张家用游戏主机价格比较图，这两张比较图中将1976年到现在为止这30年间在美国发售的26款家用游戏主机统统收录其中进行比较。（Xbox 360和PS3两款主机的2版本价格差用虚线表示）

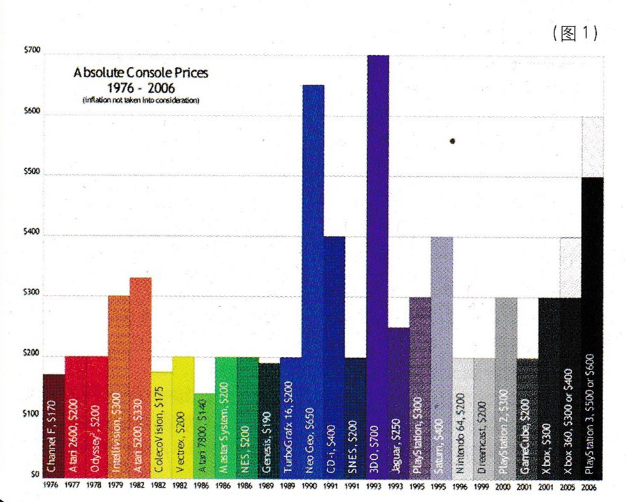
第一张比较图（图1）是单纯从售价进行直观的比较，可以看出PS3主机的价格在这26款主机中名列第3，仅次于1993年发售的3DO（700美元）和1990年发售的Neo Geo（650美元）主机。除了进行直观的价格比较，第2张比较图是通过通货膨胀补偿后的价格进行比较（就是将当时主机价格利用消费者物价指数和劳动成本指数换算成2006年的价格）。比较后我们可以得知，60GB版PS3名列第七，20GB版PS3名列第十，而并非舆论所称的"史上最贵的游戏主机"。不过，排在PS3之前的这些家用主机除了当年红极一时的Artai外，都没有获得普及。

levelup 网友评论

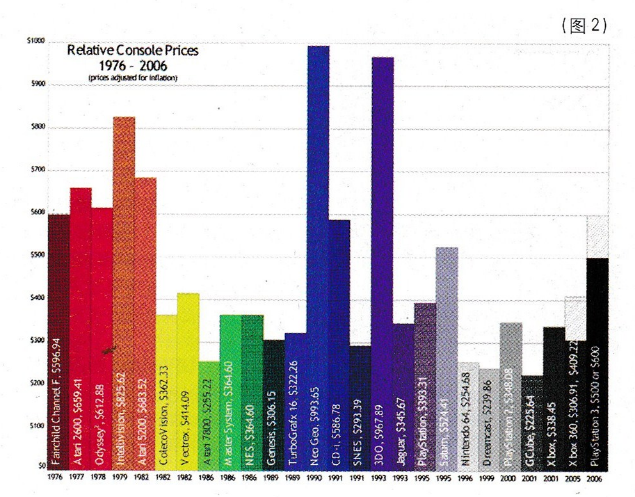
评论1 的确不算最贵的，但你仔细看一下就知道了，越贵的死得就越惨！活下来的都是300美元以下的！（by 74楼）

评论2 功能没问题了，画面也提高了，可游戏性呢？说实话，现在玩PS2和PSP的游戏感觉天天都在吃大餐。偶尔还是想吃点清淡的。（by 55楼）

（图1）



（图2）



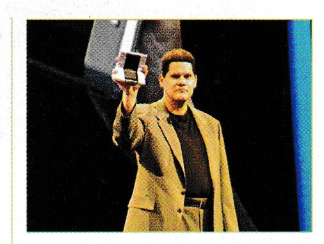
Reggie升任天堂美国分社总裁兼首席运营官 决心不会再犯NGC时代同样的错误

任天堂美国分社近日又有重大人事变动，任天堂美国分社原市场与销售工作执行副总裁Reggie Fils–Aime升任总裁兼首席运营官。

任天堂社长岩田聪对美国分社的这次人事调整发表声明说："任天堂的NDS在全球范围内已经深入人心，次世代主机Wii的推出一天天临近，现在，任天堂的新任领导集体和管理层也全部顺利就位。接下来我们要做的就是掀起一场戏剧性的革命，进一步加深电视游戏对所有年龄段消费者的日常生活的影响。"

Reggie Fils–Aime曾经在宝洁、必胜客和VH1（美国著名音乐娱乐频道、是MTV广播网的分支）等美国大型企业担任重要职位，2003年12月加入任天堂并开始负责天堂美国业务的拓展和市场运作。自Reggie接手任天堂美国分社市场运营工作以来，任天堂在北美地区的业务拓展进行的十分顺利，这恐怕也是Reggie能获得提升的主要原因之一。

Reggie Fils–Aime在接受采访时表示不会再犯NGC时代的错误。NGC时代并没有足够的游戏软件。2001年11月18日在美国发售NGC的时候任



天堂自家的首发的游戏只有2款，另外也没有得到第三方厂商足够的支持。

次世代主机Wii在这方面显然要比NGC强很多，今年的E3展共提供了27款体验版游戏，其中有16款和Wii主机同日发售。Reggie表示："我们在很早的阶段开始就和游戏开发商共享了主机情报和开发器材，并不断地宣传Wii的优越性和怎样才能向玩家提供最好的作品。这些对我们来说是很重要的工具和战略。相信《银河战士3》、《超级马里奥 银河》、《赤铁》等游戏给核心玩家带来更高的期待，同时大众玩家也将支持《Wii Sports》、《瓦里奥制造》等休闲类游戏。我们坚信首发游戏和主机发售后第一年发售的游戏将给主机带来很大的影响。"

levelup网友评论

评论1 猩爷的长相很有气势，外加一种莫名的人格魅力，让我对这个老美有点好感了。（by 33楼）

评论2 软件商是有了，不过不是看家大作，只是休闲类而已。但相比NGC，Wii起码可以吸引一些不玩游戏的人加入这个游戏领域。（by 11楼）

身着蓝色女仆装演奏钢琴 小仓优子再次当选SEGA AM设施形象代言人

SEGA宣布，SEGA娱乐设施2006年度的形象代言人依然采用女优小仓优子。由于小仓优子的清纯可爱的外貌很适合SEGA AM设施的形象，所以SEGA公司在2005年采用她为形象代言人。小仓优子去年曾经多次出席SEGA举办的各种庆典活动，进一步确立了其SEGA形象代言人的地位。

再次成为SEGA公司娱乐设施2006年度的形象代言人的小仓优子于6月1日参加了记者见面会。会上小仓优子身着蓝色的女仆服装登场，她表示这是第一次穿着蓝色的女仆装，因此十分高兴，当被问到为什么是蓝色时，她表示这是与SEGA公司的主题色相呼应。小仓优子还在现场演奏了钢琴曲，众多小朋友在乐曲的伴奏下跳起了舞蹈。表演结束后小仓优子表示因为有一处弹错了，所以只能为自己打80分，并表示为了这次表演之前进行了突击训练但是还是由于紧张出了错，如果再弹一次会表现得更好。小仓优子从4岁到17岁一直学习钢琴的演奏，虽然很久没有进行练习，但也可以看出其不俗的功底。

2006年小仓优子将依然参加SEGA公司举办的各种庆典活动。此外，从今年起还将开始播放新儿童电视节目"优游星的优子"（由SEGA提供），在这个节目当中小仓优子首次挑战儿童节目的主持人，并通过本节目给小朋友们提供最新的儿童娱乐情报。



levelup网友评论

评论1 这个我支持，小仓优子形象清纯，正好符合世嘉的一贯形象！（by 19楼）

评论2 小仓优子可爱的长相确实适合主持儿童节目，希望世嘉不要让FANS们失望（by 48楼）

News Levelup 新闻简报

《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》年内登陆NDS

Square Enix公司将在2006年年内在NDS平台上推出一款《勇者斗恶龙》系列最新作《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》。

本作的角色设计仍由鸟山明大师担任，主人公拥有"怪兽主人"之证——Scout Ring。游戏使用了完全的3D画面，对应任天堂WiFi connection，玩家可以使用自己培养的怪兽参加"Jokers GP"比赛。

CAPCOM公司收购加拿大手机游戏开发公司

CAPCOM公司宣布，CAPCOM美国子公司CAPCOM USA将收购加拿大游戏开发公司Cosmic Infinity为子公司，收购总额为10数亿日元。Cosmic Infinity公司一直以来为CAPCOM USA开发手机游戏，此后，CAPCOM公司将使用Cosmic Infinity公司的分布网络推出其人气作品的廉价版。

《光环》电影版延期至2008年

根据来自权威电影资料网站IMDb的消息，原本预计在明年夏天公开上映的《光环》的电影版将推迟到2008年推出。早在《光环》电影版正式公布之初，就有传言说电影版的剧情将与《光环3》有直接联系，而这次电影的延期可能也是为了配合游戏的推出，但目前具体情况还不得而知。

HUDSON公开为"虚拟主机"提供的3款作品

据HUDSON在决算说明会资料上公开的消息，HUDSON在Wii的虚拟主机上至少会推出PC Engine版的《R–TYPE》、《PC原人》、《高桥名人的冒险岛》这3款游戏。

到目前为止任天堂和HUDSON都没有公布过虚拟主机上的详细作品。预计HUDSON将会把很多自社的PC–Engine游戏提供给虚拟主机，但是到目前为止还没有详细的内容。

2006 FIFA世界杯限定版Xbox 360推出

近日，微软宣布将推出2006 FIFA世界杯限定版Xbox 360主机。这套限定版除了包含一台Xbox 360主机以外，还附送一个世界杯主题面板、一张EA公司的《2006 FIFA世界杯》游戏软件以及一个由adidas公司特制的德国世界杯比赛用球，售价目前预定为488美元。

《零 刺青之声》《GT 4》等7款PS2廉价游戏7月发售

SCE公司宣布，又将有7款"PlayStation2 the Best"廉价版PS2作品预定于7月6日发售。

此次发售的7款PS2作品分别为《R·TYPE FINAL》、《战神》、《GT 4》、《零 刺青之声》、《桃太郎电铁USA》、《高达真冒险谭 失落的G之传说》《太鼓之达人 5代目》。其中除了《桃太郎电铁USA》售价为3800日元之外，其余售价均为2800日元。

《火影忍者RPG 3 灵兽 VS 木叶小队》发售日确定

TAKARATOMY公司宣布，NDS游戏《火影忍者RPG 3 灵兽 VS 木叶小队》预定于2006年7月13日发售，售价为4800日元。

本作是《火影忍者RPG》系列的第3款作品，采用了完全的原创剧情，并加入使用NDS机能的大量直感动作，另外还将对应任天堂WiFi connection机能。

《最终幻想 III》发售日发表

Square Enix公司宣布，NDS用RPG游戏《最终幻想III》将于8月24日发售，售价为5980日元。

本作不仅在游戏画面方面有着大幅提高，而且还将利用NDS触摸屏来进行操作，游戏中的移动、对话、买卖道具都可以使用触控笔来完成，而且本作还将对应任天堂Wi–Fi通信。

旧款NDS主机终止生产，新色彩NDSL主机今夏发售

来自日本游戏零售商的情报显示，旧款NDS主机的生产已经终止，目前只有少量存货，想要购买旧款NDS主机的玩家最好趁现在出手。

今后NDSL将会成为主流，欧美等海外市场也将会在近期陆续发售。另外，随着新游戏的热卖，近期NDSL主机销量也随之大幅提高，而NDSL主机的新颜色也将会在今年夏季推出。



大家等待已久的“《女神侧身像》系列”最新作，《女神侧身像2 希尔梅丽雅》，还剩10多天的时间就要发售了！本次终于公布前作的主人公——蕾娜斯，以及本作的技能系统。在前作中是通过技能书来习得各项技能，而在本作中是要通过装备来习得技能。那么下面就了解一下登场的技能种类和习得的基本步骤。



TEXT BY XUN

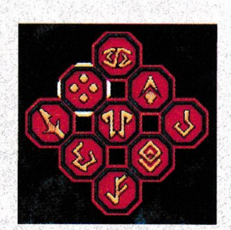
女神侧身像2 希尔梅丽雅	推荐玩家年龄	全
ヴァルキリープロファイル2 シルメリア		
PS2 RPG	Square Enix／日版／1人／6800日元	2006.6.22

蕾娜斯 Lenneth

命运之三女神的次女，也是前作的主人公。她在三女神当中拥有最高的神格，属于第六级神。和长女阿莉相比更倾向于人类，和希尔梅丽雅相比更倾向于神。在之前报道中已经公开长女阿莉在本作中登场，也就是说本作中会命运的三女神将集结在一起。

古代文字和Link

古代文字共有绿色、红色、蓝色、无色的四种。需要注意的是邻接在一起的两个框必须要同样的颜色才会发生Link，发生Link的时候相应装备的攻击力和防御力会上升。

▲▶ 像上画面一样的组合方式无法发生Link。必须像右图一样同颜色连接在一起才会发生Link。



▲如果特定的古代文字之间发生Link的话，古代文字会闪亮。



▲在这种情况下会发生技能。如果大量的古代文字同时Link，那么会同时发生多种技能。

▲发生技能的情况下进行战斗的话，技能的习得率会上升。

大幅强化的技能系统！

武器、防具等装备品当中都存在相应的古代文字——“古代文字（Rune）”。比如剑上付有是“斩击的古代文字”，铠甲上付有是“体的古代文字”。如想让这些武器中隐藏的技能发生，就需要把特定组合的古代文字文字邻接在一起。在技能发生的情况下战斗，就会提升技能的习得率。当习得率打到100%，就可以习得该技能。通常情况下越好用的技能就约不容易发生。



▲习得率到100%的话就能够习得新的技能。

5种特殊技能

习得的技能必须要装备，才可以发挥作用。每一项技能都有需要相应的CP值，而且装备的CP值总和不能超过该角色的最大CP值。一般情况下有用的技能会需要更多的CP值，最大CP值随着角色的等级会不断增加。



◀技能对角色的能力造成很大的影响。根据情况玩家可以采取攻击类型、防御类型等自由度很高的技能设定。

攻击系技能

使敌人气绝、增加防御破坏机率等攻击系的技能都分类道攻击系技能，想要快速结束战斗时会非常有用。



▶ 增加紫炎石的出现几率。紫炎石会回复AP（行动值），因此可以大幅增加攻击频率。

防御系技能

技能发动

留下1点HP

比如受到伤害时一定几率回复HP、使用道具不消耗AP等，提高防御时效果的防御技能。只要组合好几个防御系技能的话可以基本不受伤的情况下战胜。

▲HP有最大值的10%以上时受到致命伤害的话就会发动。发动之后HP会剩1，不会导致战斗不能。

提高能力系技能




能够直接提升角色能力的技能。比如提高1.2倍的MAG（魔法攻击）、提高1.5倍的RDM（物理防御力）等技能都包括在提高能力系的技能。

▲装备该技能之后HP就会增加至原来的两倍。可以给HP不高的魔法师装备来减少战斗不能机率，也可以给HP高的战士系同伴装备在前卫保护同伴。

特定系技能

大部分都是给特定的敌人造成大伤害的特定技能。比如对虫系敌人有特效的技能、对不死系敌人有特效的技能等等。



▶对不死系敌人有特效的技能。如果在一个迷宫中出现大量不死系敌人的话会有很好的效果。

反击系技能

受到攻击的瞬间按对应的键来即时防御、十字键的任意方向和攻击键的组合来进行特定攻击等，玩家在任意时机都能发动的技能。



“剑”的标志是说明这个时候可以反击。

▲本作中的反击方法和上一代是一样的。当回避敌人攻击的瞬间，角色的头上会出现“剑”的标志。在这个时候按对应键就可以进行反击。



超人气S·RPG游戏《机战》系列最新作《超级机器人大战 原创世纪合集》最近又有新情报公开，除了4名原创主人公以外，还包括他们所乘坐的部分初期机体。借《机战》系列的盛名以及前不久动画版《机战OG》的东风，本作一经公布就吸引了众多玩家的关注，号称集"原创世纪"之大成的本作又有哪些新动向，就让本编为各位读者大人细细道来。

TEXT BY 六段音速

超级机器人大战 原创世纪合集 スーパーロボット大战 Original Generations	推荐玩家年龄	全
PS2 S·RPG Banpresto／日版／1人／售价未定	2006年发售预定	



（初登场：超级机器人大战α）

从中国山东蚩尤冢挖掘出土的古代超机人，传说是古代中国人为了对抗妖魔鬼怪而制造的半生物型机械兵器，曾有"百邪"之名。由于拥有自律型思考回路，因此可以独立思考并行动，但如果不是由它所认同的念动力者来操作就无法发挥出真正实力。（PS：强烈支持国货品牌）

▶一声晴天霹雳，一座大山出现啦！（汗，中国古代科技真是高深莫测）

◀双手以飞快的速度进行忍术结印一样的动作，丝毫不亚于卡卡西老师。



水羽 楠叶（初登场：超级英雄作战）

心地善良性格温柔的少女，虽然平时有些害羞，做事也略显保守，但在关键时刻却能爆发出惊人的力量。兴趣是洗澡和研究养生之道，但她所制作的饮料杀伤力惊人，据说只要把她送去敌后方，效果胜过一支全能力改造的机械兵团！

GS·1 GIGANSCUDO 巨盾·钢

（初登场：超级机器人大战OG）

对外星人作战及战舰防御专用超级机器人，在与神秘机动兵器群战斗后严重损坏，经改造后又重获新生。由于是在PT和超级机器人技术确立之前制造的旧式机体，因此作为人型兵器的综合性能较低，但近距离战斗力和防御力超高，后期装备了泰斯拉引擎后也可以飞行。

▶用巨大的双手紧紧抱住敌人，再通过强烈的电击将其炸裂，实在是令人胆战心惊的"拥抱"（狂汗）

真宫寺 佑（初登场：超级机器人大战α）

原本是整备员，后改行作了驾驶员。属于那种没心没肺的乐天派，尽管平时看似为人轻浮，实际上却拥有敏锐的判断力。虽然擅长变魔术，但本人是个运动白痴，一直打算和雷欧娜交往，但总是苦于没有机会。

GRUNGUST TYPE-2 古轮加斯特贰型

（初登场：超级机器人大战α）

地球联邦军极东支部SRX计划所开发的人型战斗用超级机器人古轮加斯特（壹型）的量产试作型，为了实现量产而放弃了变形结构和武器。虽然综合性能不如壹型，但由于采用了EOT技术，所以在中距离战斗和操作方面性能在壹型之上。



SLADEGELMIR 斯雷德盖米尔

（初登场：超级机器人大战α外传）

沃丹·伊米尔所驾驶的超级人型机动兵器，装备了Drill Boost Knuckle和斩舰刀等与古轮加斯特叁型十分相似的武器，格斗攻击力极高。另外，机体装甲中还使用了具有自我修复能力的金属细胞。



▲▶装备在双臂上的巨大电钻，一旦命中目标，即使是再坚固的装甲也是小菜一碟。

沃丹 伊米尔（初登场：超级机器人大战α外传）

DC残党下属的神秘男子，平日少言寡语，但在战场上却拥有如鬼神一般的实力。其语言与行动方式都与曾伽十分相似，难道这就是传说中的……

GUARLION

（初登场：超级机器人大战OG）

DC及殖民地统合军所使用的指挥官用机体，它与以战斗机体为发展方向的里欧不同，属于纯粹的人型机动兵器。在近距离战斗和陆战方面有明显优势，此外，本机还解决了里欧在武器可选配件方面过少等缺点，进一步强化了战斗力。



◀此乃是雷欧娜驾驶GUARLION使用"Sonic Break"攻击敌人的画面。

◀灵活运用高速机动特点，瞬间给予敌人致命一击乃是本机的特色所在。



雷欧娜（初登场：超级英雄作战）

出身于军人家庭的雷欧娜实数名门望族之后，是一位头脑冷静且性格倔强的女强人。无论任何工作都能完美的完成，虽然表面上孤傲让人难以接近，但实际上她也渴望获得别人的同情。

隐蔽、潜入、然后偷盗！
丰富多采的偷盗技术将偷盗美学发挥到极致！



かみわざ

TEXT BY XUN



游戏的主人公并不光明，游戏的厂商并不著名，游戏的玩法并不高明。但是这款游戏的确是另类中的佼佼者。想当初《天诛》的另类不也是创造了神话吗，这款游戏在一些方面与《天诛》很相似，只不过《天诛》是"忍杀"，《神业》是"忍偷"。新的创意新的故事，或许会带给在大作中沉浮的你不一样的感觉。

神业			推荐玩家年龄	全
PS2	ACT	アクワイア／日版／1人／售价未定		2006.夏



海老三

◀本作的主人公，十年前隶属于某义贼团伙，偷盗技术超一流。把义女菘视为珍宝。由于菘得了原因不明的一场大病，无力支付医药费的海老三，不得不重新干起老本行。

菘

▶因为十年前的某事件而离家出走的少女菘，遇到了海老三，并把他当作义父，从此两个人过上了安稳平静的生活。菘是一个开朗外向的女孩，心地善良，得到周围邻居的一致称赞。但是前不久忽然受到病魔的袭击，生命危在旦夕……

海老三原本是一个侠盗，专门劫富济贫伸张正义，后来因为收养少女菘为义女而金盆洗手。但是十年后的某天，菘突染重疾高烧不退，为了心爱的女儿，海老三毅然决定重操旧业……

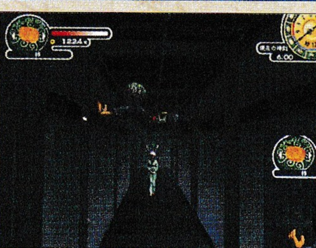


◀突染重病高烧不退的菘，到底得了什么病呢？看到心爱的女儿在生死线上徘徊，海老三只得再次重返侠盗工作第一线，只不过这次不是为了别人，而是他自己心爱的义女。

作为帮助贫困百姓的义贼，从恶徒手中偷盗天经地义。

"一键隐蔽"！强到逆天的躲藏技术

正如其名，游戏设置了一个专门用来隐蔽的按键，只要按下这个按键，无论在什么场合都可以躲起来。



▲即使是在无所遁形的狭长走廊，也可以像这样躲起来。



▲身体紧贴住墙壁，利用视角更容易观察到周围的情况。



◀不单单是墙壁，海老三竟然可以站到敌人的背后！利用敌人视觉的死角，大胆地"隐藏"吧。

利用独特的系统，使盗贼的游戏乐趣倍增

除了刚才说的躲藏技术，游戏中还有特殊事件、丰富的道具和金银财宝。例如在偷盗的时候被町人撞个正着，他就有可能去举报海老三并把他的画像张贴出来通缉。偷盗的财宝也是可以分发给穷苦的百姓的，当海老三遇到危机时，被救助的百姓会站出来替他化解危机。



▲通缉海老三的告示，如此非常容易被敌人辨认出来。





▲即使蹲了监狱，也不用担心，可以利用各种"邪门歪道"的方法越狱。当然还可以等救助过的百姓来解围。

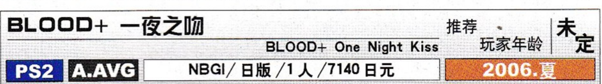
◀和警察发生正面冲突，一定要猛按"□"键挣脱，逃不掉的话就要被抓到牢里去了。



TEXT BY XUN



变成人类的模样，吞噬人类血肉的生物——翼手。原作中描述了主人公音无小夜和这些长生不老的怪物之间展开的激烈战斗。音无小夜的命运从小就被注定下来，她背负着与翼手战斗的命运。负责《BLOOD+》开发的是以独特风格为卖点的Grasshopper。对本作的动画和厂商双方都感兴趣的玩家来说绝对是一款注目度很高的游戏。



BLOOD+ 一夜之吻 BLOOD+ One Night Kiss		推荐玩家年龄	未定
PS2	A.AVG	NBGI/日版/1人/7140日元	2006.夏

一年前失去了记忆，在温暖的家庭环境下过着平稳的生活。但是自从出现了翼手，在与它们交手的过程中小夜将慢慢地找回失去的记忆。

主人公1



音无小夜

攻击手段 刀/体术

OTONASHI SAYA

与翼手死斗!

◀利用刀和小时候掌握的体术来消灭袭来的翼手。

主人公2

青山轰

在原作动画中没有出现的原创角色。他是一名警官，专门负责调查令人难以解释的事件。在过去曾经遭到翼手的袭击，失去了同僚。

攻击手段 射击

AOYAMA TODOROKI



▲操作青山时的主要攻击手段是利用散弹枪的射击。

故事就在不断的探索和战斗中发展

游戏分为以自由移动到任何地点去探索翼手线索的"探索模式"与翼手交战的"战斗模式"。根据游戏进度小夜和青山两名主人公会自动切换。在两个人的不同视点下故事会逐渐展露其真相。

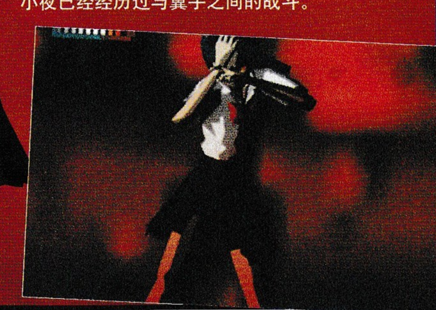
这是什么槽?



▲在画面左上方显示的该槽究竟有什么作用呢？从槽的外形来看像是手机的电量。

STORY&INTRODUCTION

《BLOOD+》是目前还在播放中的人气动画。本作描述的是动画版第7话结束、第8话开始之前的一段时间里发生的原创剧情。所以在游戏开始之前小夜已经经历过与翼手之间的战斗。



motogp

TEXT BY 风间仁

摩托GP MotoGP	推荐玩家年龄 全
PSP RAC NBGI/日版/1～8人/5040日元	2006.8.24

在PS2平台获得了众多玩家喜爱的摩托赛车游戏《摩托GP（MotoGP）》将首次登陆PSP，不仅作为本系列最大特征的真实性得以保留，PSP主机的宽屏幕将使驾驶的视野更加广阔，而通过无线联机还可进行最多8人的联机对战。另外，PSP版还收录了单纯体验摩托比赛乐趣的"街机模式"、作为赛车手转战世界各地争夺冠军的"赛季模式"等多种模式。

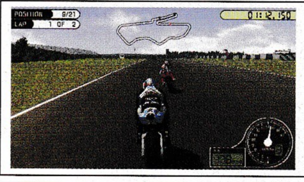


连续6次获得"MotoGP"冠军的意大利车手瓦伦蒂诺·罗西（Valentino Rossi）和他的坐骑YAMAHA YZR-M1

收录真实的车手、赛车



◀本作以2005年世界摩托车大奖赛最终战结束时的数据为基础，收录了参加全年比赛的全部车手及其赛车。

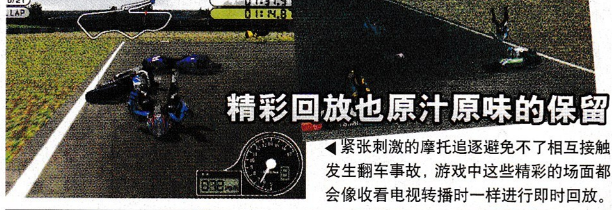




世界知名的八条赛道完全再现

▶游戏中收录的8个赛道也是由游戏开发人员通过实际测量所获得的详细数据制作而成。

PSP也有同样美丽的画面！

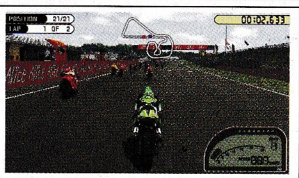


▶▲PSP版拥有丝毫不逊于PS2版的游戏画面，而且还能享受PSP宽屏画面的乐趣。

精彩回放也原汁原味的保留

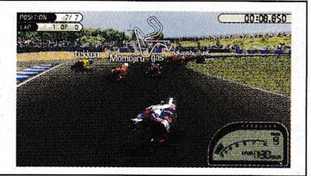


◀紧张刺激的摩托追逐避免不了相互接触发生翻车事故，游戏中这些精彩的场面都会像收看电视转播时一样进行即时回放。



街机模式

玩家可自由设定难度、车体、圈数，在8条赛道中选择喜欢的赛道进行单场比赛。满足特定条件后本作中难易度将会在原有的简单、普通、困难的基础上追加'极端'难度。



一对一模式

游戏中满足一定的条件后出现的模式，对难度、车体、赛道进行设定后与真实的车手们进行一对一的比赛。

赛季模式

赛季模式中玩家作为车手参加2005年世界摩托车大奖赛，与实名世界顶级摩托好手同台竞技，当然也可以选择喜欢的实名车手参赛。

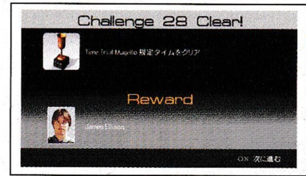
联机模式

通过PSP的无限联机功能进行通信对战的模式，最多参赛玩家为8人，游戏根据人数需要同等数量的PSP主机和软件。



时间挑战模式

追求驾驶的快感，对赛道的最快完成时间进行挑战的模式。自己的最高时间将作为Trail Image表示在画面中，不断向自己发起挑战吧！



奖励模式

对各模式的挑战内容以及达成情况进行确认的模式，达成挑战目标时可以获得相应的奖励，奖励分为车手的照片、影像、隐藏要素等。

真实的MotoGP是什么样子？

世界摩托车锦标赛，亦作世界摩托车大奖赛（Grand Prix motorcycle racing），简称为MotoGP，是摩托车公路赛中最重要的赛事之一，其重要性之于二轮赛车相当于F1之于四轮赛车。它由国际摩联（FIM）主办，各分站赛主办国负责承办每场具体的比赛，具体管理和争端仲裁则由MotoGP赛事委员会执行。

目前摩托GP这项赛事又根据发动机分为3个级别 125毫升（GP125）、250毫升（GP250）和摩托GP级别（MotoGP）（最高到990毫升）。3个级别就意味着每个分站会有三组赛事，由于摩托GP组的技术指标远远高于其他组，这组比赛往往是赛事中的焦点。但出于对安全性的考虑，摩托GP将在2007年限定发动机排量最高为800毫升。

由NBGI公司（原Namco）开发的《摩托GP》系列游戏是获得国际摩联（FIM）官方认可的摩托车竞速游戏，自2000年10月第一作在PS2平台上登场获得好评后，又陆续在PS2上推出了《摩托GP2》（01.12.20）、《摩托GP3》（03.2.27）、《摩托GP4》（05.9.15）3款系列作品，而该系列的第5款作品便是这款初次登陆掌机平台的PSP版《摩托GP》。



気持ちよさ連鎖パズル トリオンキューブ

TEXT BY 风间仁

奇幻魔方 トリオンキューブ	推荐玩家年龄	全
NDS PUZ	NBGI/日版/1~2人/3990日元	2006.8.3

NBGI公司即将为所有NDS玩家奉献一款规则简单、连锁爽快的方块游戏《奇幻魔方》。这款游戏是与方块游戏的鼻祖《俄罗斯方块》相同的"下落式"方块游戏，玩家需要将落下的5种类型方块堆积成3X3的正方形"奇幻魔方"，来为主人公所乘坐的宇宙船提供能量，连续堆积"奇幻魔方"便可以形成连锁使宇宙船加速前进。

做成3X3的方块



◀▲首先要先做成第一个"奇幻魔方"，如果接着堆积方块制作新的"奇幻魔方"就可以形成连锁。

将落下的方块组合



▶▲将不断下落的5种方块进行组合，NDS 的上屏幕显示的是角色以及宇宙船的状态。

形成连锁使宇宙船加速前进

▶▲不断地连锁甚至可使屏幕堆满方块，而当连锁终了后形成"奇幻魔方"的方块将变为金钱并消失。

登场人物

下面为大家介绍游戏中极具个性、童话般的登场角色们，本作人物之间的关系就像游戏规则一样简单。

船长 本作的主人公，宇宙船的船长先生。

公主 地球的公主，国王的宝贝女儿。

对战模式

本作不仅可以通过无线联机进行游戏，也可以进行一卡多联。对战是以宇宙船先到达终点的一方获胜，目前详细的对战规则还不明了。



▶▲对战模式中两位玩家将控制发型、肤色不同的两位船长进行对战

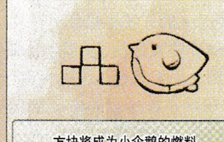


船长教您玩游戏

在游戏的指南模式中，我们的主人公船长先生将亲自为大家讲解游戏的玩法，简单的规则玩家们一定是一学就会。



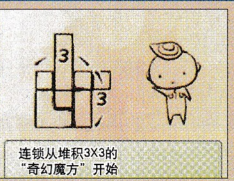
这个游戏的目的就是使宇宙船到达终点



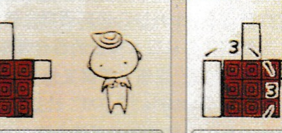
方块将成为小企鹅的燃料



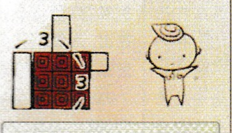
方块的连锁将会成为前进提供能量



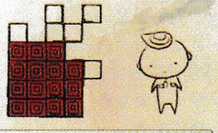
连锁从堆积3X3的"奇幻魔方"开始



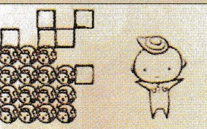
这就是"奇幻魔方"，小企鹅获得能量开始前进



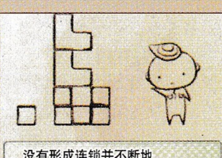
进一步连锁将使小企鹅继续前进



堆积的方块如果没能继续形成连锁



已经参与连锁的方块将变成金钱消失，连锁结束



没有形成连锁并不断地堆积方块，游戏便会结束。

在E3展展前发布会的第二天，对《FF》开发制作人进行了采访。都是第一天在演讲台上演讲的重要人物，主要是采访关于最新《FF》计划"Fabula Nova Crystallis FFXIII"的整体概念等各种疑问。





以水晶神话为主题的《FF XIII》计划——《FABULA NOVA CRYSTALLIS FF XIII》

游戏制作人访谈

本次接受采访的是在第一天发表会上登场的5名导演和开发负责人。北濑佳范、鸟山求、野村哲也、田畑瑞等都是曾经参与过系列的著名制作人。

野村哲也 NOMUIRA TETSUYA



提出本次计划的企划和概念，负责整个游戏的人设。另外本次还负责《FF Versus XIII》的导演。

鸟山求 TORIYAMA MOTOMU



《FF XIII》的导演。代表作包括《FF VII》、《FF X》、《FF X-2》，此外他曾经参与过《圣龙战记》的开发。

北濑佳范 KITASE YOSHINORI



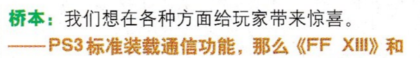
《FFXIII》总负责人。到目前为止参与了很多《FF》的系列作，此外还担当过《Compilation FF7》和《王国之心》等作品的开发负责人。

桥本真司 HASHIMOTO SHINJI



Square Enix的集团最高执行人。负责各种游戏的统合负责人。

田畑瑞 TABATA HAJIME



《FF Agito XIII》的导演。代表作有《BC FFVII》，另外还负责即将在PSP平台上推出的《核心危机 FF VII》。

本次计划是以什么样的概念下所诞生？

——"Fabula Nova Crystallis FFXIII"中的神话到底是什么样的神话？跟作品都有哪些关联性？

北濑：神话的详细内容还不能发表，但是这个神话跟剧情并没有密切关系。就像是在现实世界中存在的神话一样，而并不是始终跟日常生活有着密切的关系。只是平时在无意识下使用的一些东西中的其中一部分神话有一定关联。根据不同作品，与神话的涉及方式大不相同。比如在设定的过程中有一部分和神话有关，或者神话本身就在游戏中登场等等。

——在过去的作品中很多情况都是标题LOGO中的人物成为游戏中的主人公，这次也是吗？

北濑：以往的作品大部分都是差不多设定好故事剧情和主人公的情况下再涉及游戏LOGO，而这次的LOGO是想像整体计划的情况下自由画出来的。

——为什么要把水晶的神话作为本作的主题呢？

北濑：因为水晶就是《FF》的象征。和这次的计划比较类似的有前不久我们展开的"FFVII的一切多集结在这里"，当时是存在《FFVII》的核心，所以我们按照这个核心来分支出各种作品，并没有感到什么难度。而这次是因为从零开始，所以没有核心。所以我们决定将水晶作为一个核心来展开这次的计划。

每一作都有什么样的特征？

——《FF XIII》是延续"《FF》系列"的正统RPG，《FF Versus XIII》是突出了动作要素的RPG，《FF Agito XIII》是采用了手机的通信机能的RPG。这样的理解是否正确？

北濑：是的，大概就是这样。但是比如把《FF XIII》当作例子说，这款作品并不单单是传统的"输入指令型RPG"，另外虽然两个作品都具有一定的动作要素，但是和《FF Versus XIII》相比，性质有所不同。

野村：《FF Versus XIII》并不是单纯的动作游戏。由于《王国之心》的开发小组负责开发，所以也积累到一定的动作要素经验。虽然动作要素比较强，但是跟《王国之心》相比，方向性有所不同。

——每款游戏除了神话以外会不会登场陆行鸟、莫古利等传统的角色登场？

鸟山：有，而且除了系列传统的要素以外，也许还会出现全新的某种要素。

——本次的计划本身还有没有未公开的新游戏？

桥本：在E3展前发布会上我们说过"今后也请时时刻刻关注我们的新发表"，也就是说除了这3作以外还会有新作发表。

——那么会不会有除了游戏以外的东西？

桥本：我们想在各种方面给玩家带来惊喜。

——PS3标准装载通信功能，那么《FF XIII》和《FF Versus XIII》会不会通过网络进行联机？

北濑：关于通信方面我们还没有任何打算。

野村：《FF Versus XIII》本身并不适合在网上联机，所以可能性不高。所以通信为主的游戏应该只有《FF Agito XIII》。

北濑：至少《FF XIII》和《FF Versus XIII》不是网络为主的游戏。或许会加入网络要素，也有可能不会加入。

——这次发表的3款游戏的发售顺序如何？是根据开发进度来决定发售日吗？

野村：目前只是大概地暂时定下来而已（笑）

桥本：把"Fabule Nova Crystallis FF XIII"计划本身当作为一个大型的游戏来进行开发。

北濑：按年的单位来推出（笑）

——看来是一个很壮大的计划啊！

桥本："《FF》系列"以前在欧洲毫无知名度，而现在全世界的玩家都非常熟悉《FF》。从好莱坞推出的《黑客帝国》、《星球大战》，从英国推出的《哈利波特》等作品，作为综合娱乐项目在很多平台上推出。而我们作为从日本推出的综合娱乐项目，向全世界的人带来"娱乐、新鲜又惊喜"的作品集"Fabule Nova Crystallis FF XIII"计划。





在PS3平台上发售的理由

——在发表会上已经发表了各作品的概念。《FF XIII》是"被水晶引导的未来"，具体是什么样的？

鸟山：本作的舞台是人们利用水晶的力量来改善生活，发展文明的世界。

——为什么用了"引导"这个词？

鸟山：本作中水晶的作用依然继承了系列的传统，是一切魔法的根源。但是登场的魔法名称会有很大改变，比如系列传统的魔法之一"グラビデ"在本作中以"重力爆弹"的名字登场。本作是把魔法和科学技术要素相结合的世界。

——是不是放弃开发中的PS2版《FF XIII》，重新在PS3平台上制作《FF XIII》？

鸟山：在全新的主机平台上开发游戏，对游戏制作人来说是一件非常高兴的事情。而且在PS2平台上的制作经验，比如说表示世界观的形象原画和剧情等部分并没有舍弃。《FF XIII》的制作过程中很长一段时间都是花费在制作准备期间。比如说某一个城镇中的柱子或者广告牌等小小的存在对游戏来说也是必不可少的东西，并不单单是把画面做得华丽就可以。

——去年E3展的时候公开过《FF VII》的技术性演示，那么新的平台上的确能表现出这样的游戏画面吗？

鸟山：说实在话在PS2平台上已经无法做出我们想做的游戏。因为去年已经向大家公开了技术性演示，所以我们不能再推出比这技术性演示差的游戏。

采用女主角的秘密

——公开的影像并不是概念影像，而是游戏中的一场面吧？

鸟山：没错，当然也不能排除正式版可能会有一些变更。《FF X》的时候我们最初公开了那季平原的技术性演示，跟当时的演出是一样的性质。目前还是初期阶段。

——战斗画面也公开了。那么战斗中的指令都是暂定的吗？

北濑：我们只是公开了目前开发中的其中一部分。指令的外表有可能会变更，功能方面也今后还可能会进化。

——还看到了ATB、OVER CLOCK等字样。

鸟山：因为《FF XIII》是"《FF》系列"的正统续作，所以我们依然会采用ATB系统。但是可能比之前的ATB系统节奏要快一些。另外还会采用时间轴和3D空间的纵轴。

——影像中还看到了把敌人打到浮空，在以慢动作的情况下特写。

鸟山：为了让玩家更加了解战斗情况，我们会进一步调整。像必杀技等演出过程中我们会采用各种各样的表情来表现游戏中的气氛。

——主人公的女性和以往的系列不同，是一个非常酷的女性。所以给人的印象就是隐藏着秘密？

鸟山：反应了女性变得越来越活泼的现实世界，算是一种挑战。所谓的看起来非常自立强健的女性，而且实际战斗也非常厉害（笑）。



发售时期

——三款游戏中本作是公开图片最多的一作，看起来是开发度最高的一作。那么本作的开发程度大概有百分之多少？

北濑：嗯……多少呢（笑）？

鸟山：才刚刚开始。

桥本：无可奉告（笑）。

北濑：本次的开发除了游戏程序开发小组以外还有一个专门的技术小组，由技术小组来制作基本的引擎和环境处理程序。现阶段是由技术小组现行开发最基本的部分，而这些基础性部分还会利用在《FF Versus XIII》的开发。

——是不是在发表会上公开的"白色引擎"？

北濑：是的。

鸟山：这个引擎今后将成为SQUARE ENIX在开发PS3游戏时的最基本开发环境。



——哦，好期待。那么最后能不能给期待本作的玩家说一句话？

北濑：很多玩家听到《FF》就联想到水晶，那么这次的"Fabula Nova Crystallis"就像标题中所说的那样是"全新的水晶故事"。并不是回归原点，而是通过几款作品来表达全新的世界观和剧情。

鸟山：《FF XIII》是PS3最出的《FF》所以我们也希望尽早推出本作，但目前开发度还是……（笑）。可能离发售还需要一段时间，敬请期待随后公布的续报吧。

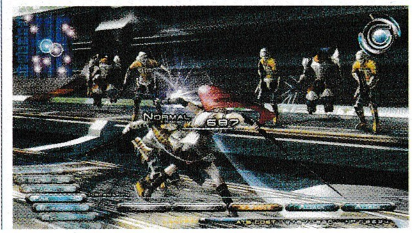
——续报大概是什么时候……？

桥本：明年的E3展会上我们再见（笑）。

——那之前不会再公布新情报吗？！

鸟山：会的。根据开发程度我们会不断地向玩家提供新的情报（笑）。





FINAL FANTASY Versus XIII
ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII

水晶和主人公的关系



——本作中水晶是一种什么样的存在?

野村:主人公的国家代代守护着水晶。主人公是非常普通的一名青年。但是敌人的士兵们都穿着铠甲,手里拿着机关枪。他们是外部世界的人,主人公是从他们的手中保护水晶。一般情况下水晶这种非现实的东西都是中世纪风格的国家所拥有,而本作的设定恰恰相反。

——主人公是这个王国的王吗?

野村:不是王,是王族的一个人。

——夜景的图片中央有一座具有象征性的建筑物,这就是主人公所在的建筑物吗?

野村:对,其中有些建筑物对玩家来说可能很眼熟。在现代的社会上什么样的建筑物相当于中世纪的"城堡"?而这张图片就是我们得到的结论。我们想让《FF Versus XIII》的世界更像现实中的世界,看夜景的话就可以明白。另外建筑物上面的广告牌上也写着比较熟悉的文字。

——是啊,广告牌上的字很像是汉字。那么为什么设定为和现实中的世界非常相似的世界呢?

野村:以往的"《FF》系列"中还没有登场过以现代为舞台的作品。在影像的片头中引用了莎士比亚的

这也是因为想在游戏中加入现实世界的要素。虽然这里并不是地球,但包含很多现实世界中存在的东西。

——除了这个世界以外还有没有其他设定的世界?

野村:是的,存在。以现实世界为原型的世界只有主人公所在的世界,另外也存在其他的世界。这些世界的世界观并不是现实世界为原型。

《FF Versus XIII》的主题

——在发表会上发表"结伴"是本作的主题,但影像中看起来主人公很孤独。

野村:因为影像本身比较黑暗,而且只有主人公一个人登场,所以看起来很孤独。但实际上主人公的性格并不那么暗调,而且也不孤独(笑)。但是整个故事剧情就有点压抑,想利用登场角色的力量来尽量让故事剧情变得更明亮一些。

——在发表会上说的"感触到伤痛的角色",就是指有压抑感的故事剧情吗?

野村:对。只是现阶段来说很可能成为一种悲剧性的故事。最初把自己的想法给北濑先生听,结果他说尽量走悲剧的路线……。

北濑:"大概一个星期左右不停地流下悲伤的眼泪"这种(笑)。

野村:你看你看(笑)!但是几十个小时的游戏过程始终是悲剧的话,玩家本身会觉得厌倦,所以目前正在考虑改动一些剧情。

——也就是说剧情没必要那么极端,只要整个计划能保持平衡就可以,这个意思吗?

北濑:如果是单独的《FF Versus XIII》,那就比较困难。但是有《FF XIII》这个正统的系列续作,因此《FF Versus XIII》可以更大胆地去冒险,尝试跟多新鲜的东西。所以我认为整篇悲剧性的故事也没关系吧(笑)?



——加入更多动作要素,这也包括在大胆冒险的部分吗?

野村:对。负责开发本作的小组是《王国之心》的开发小组,他们会通过《王国之心》的制作过程中累计下来的经验去制作本作。但不是意味着《王国之心》的发展形态,而是成为全新动作要素的作品。



制作现场

——不管是本次的影像也好《FFVII AC》的乐曲也好,都采用拉丁语。为什么呢?

野村:拉丁语虽然存在,但全世界几乎没人在日常生活中使用拉丁语。所以采用拉丁语的话任何人都一时看不懂是什么意思,是一个比较平等的语言。

——本次的歌词大意是什么?

野村:具体的内容还不能说,这首歌曲的歌名叫做"睡眠"。用拉丁语,嗯……叫什么来着(笑)?(※注:拉丁语叫somnus)和本作的LOGO一样,象征"睡眠"。

——目前制作状况如何?

野村:我们尽量向玩家公开实机的游戏画面,现阶段我们还在制作《王国之心II》的欧版,完成之后我们才正式进入本作的制作。这次我们大胆地加入了以前"不敢"加入的各种新要素,相信给玩家带来全新的《FF》。敬请期待!





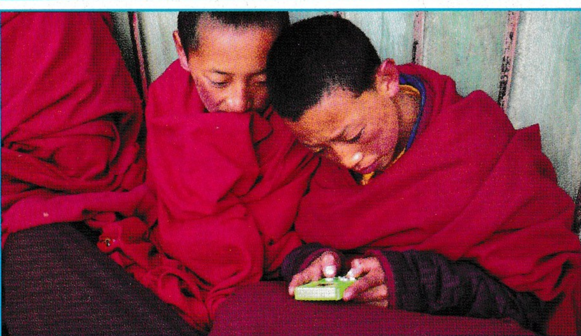
六段音速：要说6月主机平台上最引人注目的游戏恐怕非《女神侧身像2》莫数了，事隔多年之后推出的本作在剧情上应该会对前作有所补充，这也正是游戏值得期待的地方之一。其实最近不少作品都试图以此为卖点吸引玩家，PSP上的《CC FF7》就是一个很好的例子。不过话说回来，随着玩家水平的逐步提高，对游戏的要求也随之大幅提升，仅靠"怀旧"已经很难让玩家们买帐了，优秀的作品还是要时刻保持"先进性"才能真正做到"永保青春"常胜不衰。其实我想说的是……

美编MM：拜托你能不能少说两句，图都没地方搁了！

六段音速：–_–b……期待《VP2》







▲《俄罗斯方块》的影响力果然不一般！



《机动战士高达SEED Disney》，从米奇那犀利无比的目光中就可以看出，他在本作中扮演的肯定是一个背负了国恨家仇的悲剧人物……什么？你说他改名叫飞鸟了……



■乱入其实是一门学问，像这种天衣无缝的乱入叫人不服都不行。

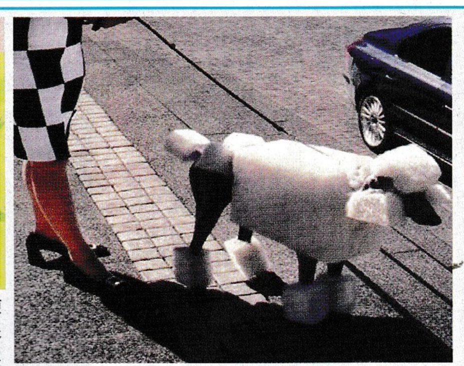




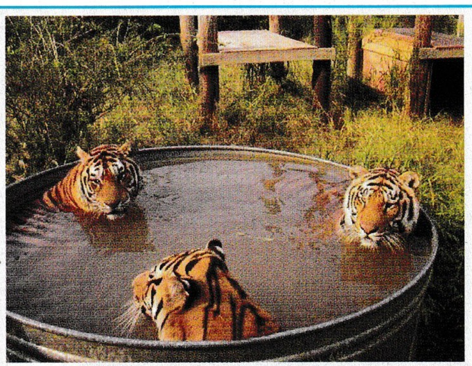
▲在设备简陋、工具缺乏的情况下，有时你不得不采用一些非常规的方法来完成危险的工作。



▲非常可爱的《火影》COSPLAY，就连便当也做的如此精致，不过卡卡西老师还是一如既往地贯彻面具男路线，实在是难以想象他平时是怎么吃饭的。



▲其实宠物与主人在许多方面都有着惊人的相似之处。



▲挤是挤了一点，但谁叫天热，没办法！

特稿



悲壮的革新者

《最终幻想XII》简评

在开始下笔之前，如何为这篇评论选择一个标题曾经让笔者感到非常头疼：《日式RPG的新里程碑》、《视觉文化的盛宴》、《从浪漫爱情剧到严肃历史剧》、《满分评价的最终幻想》……，这一作的《最终幻想》涵盖了太多的内容，以至于笔者很难找出一个适当的标题对其恰如其分地描述。最后，经过一番慎重地考虑，笔者最终拍定了《悲壮的革新者》这个标题。至于为什么，还请各位看官听在下慢慢道来。

TEXT BY 天之业云

序言

作为世界上最受欢迎的角色扮演游戏之一，《最终幻想》系列实在是寄托了全世界玩家太多的希望。特别是前面一作因为是网络游戏的缘故，以至于不少玩家无福享受。正因如此，在《最终幻想XII》于2003年11月发布消息，期间经历了更换主制作人和多次跳票，一直神神秘秘遮遮掩掩地持续两年半之后，当其以高达8990日元的售价在2006年3月16日发售的时候，或许那些等待多时的玩家都和笔者一样如获重释般地松了一口气。而到了一个多月之后的今天，想必那些大大小小的玩家都熬着日日夜夜，开开心心地或者对有些玩家来说是惴惴不安地将这部作品深深浅浅地通了一遍，都会有着多多少少的心得体会。而同样，作为万千《最终幻想》粉丝中的一员，笔者有幸也在第一时间拿到了这款游戏，而且第一时间将这个游戏主线剧情通关，至今仍陷在大大小小的分支路线和讨伐任务中不可自拔，自然也就有了一点心得体会。作为一个对角色扮演游戏有着近乎痴迷的热爱和对各种类型的角色扮演游戏颇有研究的撰稿人，也许笔者的视点颇为独特，能够发现你所忽略的一些东西；当然，也许你也可以把它当作一派胡言弃若敝屣。

就像一开始说的那样，这部《最终幻想》涵盖了太多的内容：它隐藏的东西就像它在游戏中表现的依瓦里斯世界一样复杂，它对日本角色扮演游戏发展的意义就像依瓦里斯的历史一样深远。对待这样一部大作，也许只有像庖丁解牛一般从纹理入手，丝丝入扣层层剥离，才能分析得入情入理。那么，我们还是先从它被公布的那一刻开始，回顾一下这两年半左右时间里《最终幻想XII》所走过的道路。



从公布到发售



《最终幻想XII》的消息，最初是从一本杂志泄漏出来的。当然，现在看来这显然是一场故作神秘的商业炒作而已。在2003年11月19日Square Enix《最终幻想XII》的新闻发布会前夕，一向以爆料著名且又与Square Enix关系深厚的《周刊少年JUMP》杂志上突然神秘地出现了《最终幻想XII》的男女主人公和游戏画面，鉴于这本杂志曾经正确地"预言"了Square跳槽SONY旗下和《最终幻想7》、《最终幻想10》的资料，一时间令翘首以盼的玩家们深信不疑，心中充满了期待。另外《最终幻想XII》当时的制作人松野泰己也通过其他途径透露了作品的相关内容，其中提到这是一部革新味道很浓的作品，以至于很多人看到了会问"这还是《最终幻想》系列吗？"；拥有庞大的世界和地图，与其说是《最终幻想》倒不如说是《放浪冒险谭》的续集；在操作上要特别注意云云，这番话语也许在当时大多数《最终幻想》迷的心中打下了一个喜忧参半的问号。

到了11月19日的新闻发布会中，更多的资料扑面而来——世界设定沿用了FFT和FFTA所使用的世界观依瓦里斯，而故事的主要发生地则是在前作中未曾出现的新区域：气候炎热的ダルマスカ。游戏以浅蓝色和桔黄色为主色调，目前开发度为70%，2004年夏季发售预定。与此同时，官网也大幅更新，放出大量世界设定的图片，特别是那张富含复古唯美主义气息的超巨幅城市概念设定画，两座高耸的建筑物中间熙熙攘攘的人群，就像两扇通往神秘世界的大门，让人不禁心驰神往，噫想那依瓦里斯世界的繁华。

但到了2004年春Square Enix以"为了更好地提高游戏品质"为理由宣布该作品的第一次延期，声称将会延期至更远一些的2005年春。不过对于《最终幻想》这样的超大作来说，延期是司空见惯的事，也没有太多人把这回事放在心上。

接下来的2004 E3，Square Enix放出了一些《最终幻想XII》的战斗画面，并将此作的战斗系统称作"实时多维战斗系统"(Active Dimension Battle，简称ADB)，用以代替以往《最终幻想》系列所使用的ATB系统。战斗和场景将是无缝结合的，新人物巴修（芙兰和巴尔佛雷亚在此之前已经在GAMESPOT杂志上公布）登场，隐隐约约中还提到了GAMBIT系统，只是没有着多少笔墨。

时间转瞬即逝，转眼来到了2005年春，当时的Square Enix社长和田洋一却在接受日本媒体关于《勇者斗恶龙VIII》海外发行计划的采访时，暗示了《最终幻想XII》和《王国之心II》将继续延期的计划。他表示《最终幻想XII》和《王国之心II》可能将会进一步延期至2005年末或2006年初，这意味着，这两款游戏中至少有一款将会延期到2006年发售。

但到了8月，就在大家翘首期盼大作的时候，Square Enix的官方网站上突然出现了《最终幻想》的主制作人松野泰己因病疗养而卸下《最终幻想XII》相关职务的消息。尽管在此之前已经有小道消息流出，但是大多数游戏迷都觉得如此大作在即将发售关头出现临阵易主的可能性微乎其微，所以几乎大多数人都觉得这是一个谣言而不去相信。但8月1号出现在官网的这则消息等于官方出面确认了这一点。Square Enix在官方声明中表示，松野泰己已经长期带病工作了很久，退位之事也是迫不得已。退位后，他将会继续担任《最终幻想XII》的监督，而《浪漫沙加》系列的制作人河津秋敏将接替他主制作人的职位，同时公布





了《最终幻想XII》真正的发售日期2006年3月16日。松野本人也发布了相关申明："对所有等待《最终幻想XII》发售的FANS，很抱歉该作的开发花了这么长的时间。我非常遗憾地退出了开发前线，不过该作正在优秀的制作人员努力下稳步前进。"有趣的是，松野本人的退位申明中并没有把退位原因归咎于自己的身体原因，按理，员工的身体状况自己应该比公司更为清楚，可为什么松野自己却没有提到自己的身体状况呢？

11月22日美版《勇者斗恶龙8》发售，同时附赠《最终幻想XII》体验版。在体验版中，我们能看到《最终幻想XII》的战斗系统已经基本完成，而此时距离发售也只剩下3个月左右的时间了。

2006年3月16日，众望所归的《最终幻想XII》正式发售，通往异世界依瓦里斯的大门终于打开，万千《最终幻想》粉丝在那一晚好梦得圆。

在这段《最终幻想XII》的发售历史中，延期和跳票，对于《最终幻想》我们早已习惯，至于遮遮掩掩、不紧不慢地抛出点讯息更是它的传统，但是临近游戏发售的关键时刻更换游戏主制作人却是整个《最终幻想》历史上前所未有的事。稍有点常识的人都会知道临阵易帅乃兵家之大忌，何况是发生在能左右日本游戏市场的超级大作《最终幻想》身上？作为业界泰山北斗的Square Enix为何会在自己的看家大作中做出如此轻率的举动呢？

除了Square Enix官方的松野泰己因病退位这一说法之外，网络上也流传着各种各样的谣言，但笔者较为支持的说法则是"松野泰己本人的游戏制作理念和Square Enix高层对于《最终幻想》的理解出现了种种冲突，从而导致了该作在开发过程中遭遇诸多问题并因此延长了它的开发周期，一拖再拖之下也无法让Square Enix在2006年春顺利推出。在忍无可忍之下，Square Enix不得不从商业利益出发做了更换河津秋敏为主制作人的决定。"在大幅修改松野泰己原先的设计和添加了一个草草收场的结尾之后，最终出现在玩家面前的是一个狗尾续貂的《最终幻想XII》。

当然，你可以说笔者的这种说法拿不出什么确凿的证据，毕竟退位之事影响重大，事关《最终幻想XII》的销量，当事双方自然避讳莫深。但即便河津秋敏和松野泰己一样也是擅长于游戏系统、世界观和历史观设计的优秀游戏制作人，由于两人对于游戏的理念上有着明显的区别，所以这种区别最后自然也就会在游戏中得到体现。而且，相对河津秋敏，松野泰己更像一个《最终幻想》系列的革新者，《最终幻想XII》那相对以往作品革命性的改变显然是他的功劳，而Square Enix出于商业利益的考虑委任上台的河津秋敏则更多地像一位守旧的妥协者，为了告诉大家这仍旧是一部《最终幻想》，而在松野泰己已经大体架构的基础上，附加了一些所谓"传统"的《最终幻想》特色。但由于参入《最终幻想XII》的制作时间较短，他对作品的一些改变显得仓促而考虑欠周，让最后的完成品身上体现出了种种多余和不协调之处。对于这样一部同时掺杂着两位制作人游戏理念的作品，细心的玩家，是可以发现其中哪些是本质的、革命性的关键变化，哪些是有欠周详的思考，哪些又是可有可无的附加的，尽管Square Enix避讳莫深，作品仍然会告诉我们事实的真像。

系统上的革新

之所以将系统部分的革新和剧情部分的革新分开来讨论，是因为两者对于日式RPG游戏的革命意义是完全不一样的，而且，在玩家群中激起的反响也截然不同。

相对颇有争议的剧情革新，本作的系统革新获得了预料之中的一致好评。究其原因，应该是大多数RPG玩家早已对以往RPG越来越机械化和程式化的战斗系统感到厌倦，而期待一直以来代表业界风尚的《最终幻想》系列能够带头有所突破吧，而《最终幻想XII》也确实让我们看到了日式RPG游戏革新的曙光。

日式游戏发展经SONY PS推动进入次世代之后，画面上的进步有目共睹，只是在PS时代，华丽画面包裹下的RPG游戏却一直以来都沿用着自红白机时代到超任时代发展起来的2D化游戏核心。尽管从《最终幻想VII》开始，RPG的战斗部分早已三维化，但是实际上还是使用着二维时代敌我站两排，只体现时间要素而不体现地形、走位要素的战斗系统。这种战斗系统的核心其实在《最终幻想V》之后就已经达到顶峰，而从次世代开始只是将三维化用在了加强画面的表现力上面。自《最终幻想VI》开始，系统的进化主要是体现在魔晶石、召唤精练、晶球盘等成长系统之上，而战斗系统的进化可谓停滞不前。另外，进入次世代后，机能的发展早已能够实现不切换战斗画面遇敌、随时存档等要素，但出于所谓的传统，这些依然沿用着以往的设定，其实这些都是以往机能限制时期不得已而使用的权衡之计，比如内存的狭小不能同时存储太多内容，不得不在战斗画面和平时画面之间切换以减少调入内存的数据，而芯片记忆的空间有限，不得不选取有限的存档点减少存档使用的数据量，但所谓的这些限制居然被某些设计师津津乐道，比如不提供随时存档可以提高迷宫探索的紧张感云云，以致有些玩家睡觉前想玩游戏放松一下因为找不到存档点而不得不熬夜，这样玩游戏岂不是受刑，这些机能上早已没有限制但因为游戏设计师游戏理念的落后造成的限制现在仍然折磨着许多游戏玩家。不过发展到PS2时代，也有一些二三线的RPG游戏也开始在战斗系统中添加小规模策略性的成份，比如《荒野兵器4》的走格子系统和《仙乐传说》的三线式战斗系统（有没有发现，这类游戏中的策略成份仍然是以不破坏战斗流畅性为前提添加的，所以规模比较小），但是因为解决方案不算完美，游戏影响力也不大，所以没有得到太多的关注。

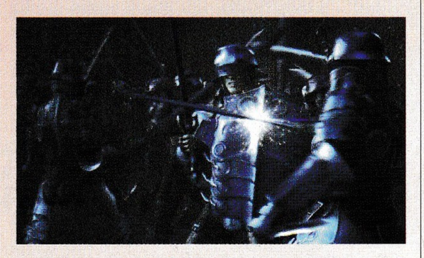
对于《最终幻想》系列来说，自《最终幻想VI》起就较为侧重剧情叙事，因而战斗系统的发展自《最终幻想V》达到一个高峰之后就略显停滞，在不破坏RPG游戏流畅性的前提下，从《最终幻想IV》起开始采用的ATB战斗系统能够较为完美的实现时机要素的把握，而且较传统的纯回合制更富有时间感而显得更加紧张刺激，也可以向纯回合制一样较为明晰地表现整个战斗过程，因而备受推崇，受到广大玩家的普遍接受，但这种战斗系统无法体现走位和地形这两个要素（当然在人工智能技术不发达的年代也情有可原，因为在这样的条件下追求这些就要以牺牲流畅度为代价），因而也并非完美，加之自《最终幻想VII》开始，游戏进化的主要方向为图像上的进步，因而战斗系统一直没有得到很好的发展。

但这次《最终幻想XII》的战斗系统革新可谓为略显创意匮乏的日式RPG设计注入了一针强心剂，它实现了在不破坏流畅度的前提下大大加强了战斗的策略性部分，可以说同时融合了RPG和SRPG战斗系统的特点。其实TRPG的战斗系统由于技术、时间流程、成本等限制被分化为RPG和SRPG之前，就是使用类似这样的真实度较高的战斗系统，只是游戏因为没有成本和流程长度的限制，对画面的依赖较小，因而游戏过程显得冗长得多，实际上在那个用语言描述RPG战斗过程得时代，也只能用这种较为繁琐的方式描述游戏的战斗过程，虽然冗长和繁琐，倒是显得高度真实。我们这里从RPG的始祖，TRPG的代表者《龙与地下城》开始，来简略说明一下RPG战斗系统的进化过程。

《龙与地下城》是用纸和笔进行的桌面角色扮演游戏，所以根本谈不上游戏画面，对于战斗也是主要使用语言进行描述，为了让这个语言描述的战斗过程变得精确以便让游戏的裁决者DM和所有角色扮演者PC都能轻松理解，所以采用了节奏明晰的回合制，因为我们知道语言是一种顺序描述结构，而战斗过程实际上是许多事情同时发生的一个平行发生的事件组合，所以如果想要精确的描述这一过程，就要对战斗过程进行时间和空间上的划分，回合制就是一个不错的解决方案。详细描述《龙与地下城》的战斗过程用三言两语是很难做到的，不过我们可以拿视频游戏中和其较为相像的名作《皇家骑士团2》作个比较，也就是先是根据人物的敏捷和一定的随机数（掷骰）确定人物的行动次序，然后根据这个次序人物依次行动，战斗中能够体现时机、走位、地形等较为精确的控制要素，总体上这种战斗系统在其促生的各种角色扮演游戏类型中以SRPG得到较多继承，但SRPG一般为个人操控而TRPG则为多人轮流控制。发展到PC和TV GAME阶段，赋予了角色扮演游戏画面的同时也使战斗过程简略化了。由于画面技术、人工智能和程序发展水平的限制，无法在画面上同时体现出时机、走位和地形上的细致区别，而且这个阶段的游戏早已商品化，在制作经费上有着巨大的限制，想要用画面同时表现出这些细致的内容就会让制作



经费成倍上升，游戏面对的受众群也已经变为普通大众，所以需要控制整个游戏的流程时间长度，像以前TRPG长达几个月的游戏时间早已不合时宜，必须从其原先包含的内容中选择出侧重的部分和简略的部分。因而最后从原本的TRPG游戏方式衍生出侧重剧情叙事的RPG和侧重战斗过程的SRPG两种类型游戏，RPG侧重故事，因而追求流畅性，简化游戏的战斗过程，而SRPG侧重战斗的乐趣，剧情上要比RPG简化很多，两种游戏在注重一部分乐趣的同时也同时减少了另



一部分乐趣，但这种区别却是游戏发展过程中的限制带来的，两种类型游戏的设计师都非常清楚自己游戏的弱点，都会在自己游戏类型允许的范围内尽量弥补一下自己的缺点，比如在不破坏战斗流畅度的情况下为RPG游戏增加一点策略性，又比如为SRPG选择一个好剧本，用尽量少的台词凸现出角色的性格等等。而到了超任时代后期和PS时代早期，也有将RPG的战斗做成小型SRPG的游戏出现，比如《财宝猎人G》，《妖精猎人》系列等等，但这类游戏虽然在战斗过程添加了策略而获得了思考的乐趣，但却牺牲了游戏的流畅度，而且，游戏战斗思考的成分重也吓跑了一些嫌麻烦的剧情派玩家，因而，流行度不足。另外一部分以《传说》系列和《星海》系列为代表的RPG战斗系统，又因为只能操纵主角，队伍成员由电脑AI操控，所以无法对战斗过程进行较为精确的控制，也没有形成主流。在这个时代，我们依然可以发现因为画面和人工智能技术上的限制，游戏仍然无法在一部作品中同时完美体现出《龙与地下城》游戏战斗系统的精华——时机、走位、地形等等要素。

其实类似《财宝猎人G》那样的小型SLG战斗方案和类似《星海》系列那样的只控制主角的ACT要素操作型战斗方案各有缺点，小型SLG战斗方案以牺牲流畅度为代价获取战斗思考的乐趣，而ACT操作型只能控制主角，对于战斗控制比较粗略且凌乱。那么假如我们能够设计出一种战斗系统，同时有这两种战斗系统的优点，或者在不同的战斗情况下自由地选择这两种战斗系统，那么岂不是接近完美。《最终幻想Ⅻ》的"实时多维战斗系统"可以说就是这样的一种战斗系统，在多如牛毛的普通遇敌战中可以切换成只控制主角的ACT操作型战斗方案，队伍成员由电脑AI操控，而在要求精确操控的BOSS战或者稍有难度的遇敌战方面，可以随时自由切换成可以实现精确操控的小型SLG战斗方案，同时保证了流畅度和策略性，在RPG游戏因为软硬件技术的限制不得不从《龙与地下城》TRPG的战斗方式中分化出RPG和SRPG两种类型之后，因为画面技术和人工智能技术的发展取消了限制，又兜了一圈回到了原来的老路上，在不破坏流畅度的前提下，提高了战斗过程的思考乐趣。

《最终幻想Ⅻ》那种在地图上直接遇敌、操控团队领导者走位、随时能对队伍其他成员下达细致的命令、实时控制战局的"实时多维战斗系统"，往往被一些略有网络游戏经验的玩家第一眼看到的时候误认为是一款画面华丽的网游新大作，但《最终幻想Ⅻ》的战斗系统和网游只能说是同源，而不能说是继承自网游，而且两者之间也有明显的区别，但这也可以说是RPG游戏战斗系统发展殊途同归的一个例子。多人在线网络角色扮演游戏，由于画面从线性的语言描述转变成了平行信息传递的画面描述，而且又因为是每人只操纵自己的角色，游戏胜负概率上的裁决又可以交给可以实行并行计算的CPU，所以可以不必采用回合制而使用更真实的攻速、魔法吟唱或冷却时间系统来代替，网络游戏对于游戏时间也是无限制的，最好能够无限的进行，因而优秀的网络游戏可以较为完美的体现出时机、走位、地形这些要素，从战斗的拟真角度来说，网络游戏的战斗系统最具有真实性。但对于单机版的RPG游戏，他是以单一玩家为中心同时掌控队伍中每个成员的行动，因而需要整个战斗过程中主角和所有成员的行动有个清晰的排序以便玩家依次轮流思考队伍所有成员的行动，而且也需要对战斗过程进行一个清晰的表述而不至于把玩家弄糊涂，因而还是比较适宜采用对于战斗过程描述更为清晰的回合制进行（《最终幻想》系列自《FF4》开始使用的ATB战斗系统其实也是回合制的一种变体），《最终幻想Ⅻ》的"实时多维战斗系统"实际上还是一种回合制的半即时战斗系统，这是它与完全实时的网络游戏战斗系统的最主要区别。

GAMBIT系统则是顺应这种战斗系统发展出的人工智能解决方案，由于《星海》系列那样的ACT操作型战斗方案，电脑AI对于队员的控制过于粗略，这样的战斗控制方案，对于《最终幻想Ⅻ》来说，细致度上是远远不够的。而另一方面完全手动操作的RPG战斗系统，其中有着很多雷同的操作，将这些相同条件下的雷同的操作放到战斗之前做总体上的思考，就是本作中使用的因势制宜GAMBIT系统。它既有《星海》系列那样的ACT操作型RPG的流畅性，在队伍控制上又显得细致得多。其实这类操作系统在《博德之门》等《龙与地下城》类美式角色扮演游戏和许多网络游戏中已经实现，但是这种战斗前对战斗总体上的思考在那类游戏中是用编程的方式实现的，也就是所谓的做一个"宏"，这在技术上增加了门槛，并非许多人有能力或者说是愿意去掌握。但是《最终幻想Ⅻ》采用将GAMBIT条件做成卡片的形式无疑非常方便地实现了这一点，更有一个好处，就是用GAMBIT条件的入手次序来控制战斗上的难度，可以在早期GAMBIT卡片入手不多的情况下推荐多使用手动控制而到后期大多数普通遇敌战都可以用设置较为完美的人工智能去解决，因而GAMBIT系统也是《最终幻想Ⅻ》一个革新的闪光点。

本作的另一个出彩之处就是赏金任务系统。我们前面已经讨论过，自动模式战斗方案是为了不破坏游戏的流畅度，而可以顺利欣赏主线剧情，而手动模式又提供了战斗本身的乐趣。普通遇敌战一般自动模式就能很好解决而BOSS战可能需要手动模式，所以平常战斗思考的乐趣就主要来自BOSS战。RPG的战斗的乐趣其实主要就是来自于通过自己的一番努力，最终发现打败强敌的解决方案，如果主线剧情BOSS太少怎么办？那就增加支线和赏金任务的BOSS喽，这样即可以让剧情派较为轻松地通过主线流程欣赏剧情，又可以让系统派通过一个个赏金任务BOSS获得战斗思考的乐趣。而且通过赏金和支线人物获得强力武器也可以让武器的获取过程变得有趣，而并非是《最终幻想Ⅹ》中那种通过纯属折磨人的



小游戏获取角色最终武器的方式。说实在的，笔者通关《最终幻想Ⅹ》之后，实在没有勇气去挑战这个游戏第二遍，尽管这个游戏有丰满的角色和优美的剧情，但是想想那彻夜躲雷、奔忙抓蝴蝶、一遍又一遍重复的水球比赛让笔者玩到吐，实在是在犹豫再三之后放下了手中的手柄。而尽管本作中有些强力武器必须通过在BOSS战中反复刷取，但是由于本作BOSS战是最大的战斗乐趣，强力武器属于战斗奖励也不算过于苛刻。不过笔者认为，假如BOSS战都可以评分的话，通过评分给予相应等级的奖励要比纯粹靠运气的随机获取系统来得好。赏金任务系统的另一个优点与本作中另一个出彩之处——世界观的塑造有关，通过一个个赏金任务，不得不去和依瓦里斯的一个个NPC接触，这让那些几句话颠来倒去反复说的NPC变成了一个个有血有肉有实在感的人，而且支线任务中不停地探索这个世界，探究隐藏着的秘密，让你在冒险过程中主动去发现这个世界的林林总总，让整个游戏世界观的塑造更加的丰满。

相对上面这些优点，《最终幻想XII》的成长系统即执照盘系统是纯粹的鸡肋。感觉是为了让《最终幻想XII》更像是一部《最终幻想》而硬凑上去的一个系统，而且考虑欠周，与整个游戏其他的系统并不协调，这也许是河津秋敏先生的"功劳"。有趣的是，执照盘系统是临近发售期间最后颇为匆匆地透露出来的游戏系统，所以笔者的这种猜测可能性并不小哦。为什么说执照盘系统鸡肋呢？执照盘分武器部分和成长部分，武器部分完全可以通过武器的入手时间和顺序进行限制，执照盘系统上对于武器使用条件的限制纯粹是蛇足：对于强力武器，在获取之前早已有足够的点数升到相应的LICENCE，这种限制有何意义？而执照盘的人物成长部分又是所有人使用同一张盘，所以其实可以将所有人物都练成一样，而且本作的LP点数极易获取，很容易很早就把人物的执照盘成长格子填满。（编按：是否用了金手指？）但是对于这种战斗乐趣主要来自BOSS战、允许手动操控的战斗系统来说，其实应该使用职业上区分非常清楚的成长系统。因为什么人做肉盾打前锋，什么人做辅助和回复，什么人躲在后面用强力魔法进行攻击等等，都要有一个清晰的概念，大家都一样也就抹煞了战斗上的乐趣之



一。通过一定的限制让前期角色有所区别而后期呈现趋同性更像是《最终幻想》自《最终幻想Ⅶ》开始也就是它更加商业化和大众化后采用的游戏系统，因而更像是向传统妥协的产物。

《最终幻想XII》的游戏系统革新意义非常高，而且做得也非常优秀，但是毕竟因为是彻底的革新，所以存在各种各样的考虑欠周之处，加上后期为了让这部离经叛道的作品更像一部《最终幻想》又加上了很多所谓的《最终幻想》系列"传统"要素，让这个体系出现一些混乱和不协调的地方。比如说，在本作战斗中只能控制leader一个人的走位，其他人的行动指令控制，走位是由电脑AI决定的，要下达远程攻击的命令就自动拉开距离，要下达肉搏命令就自己冲上前去等等。但是既然战斗允许手动和自动之间切换，为啥就不能让手动的操控更加彻底，在切换队伍成员的时候能够立即控制他的走位呢？这个缺点在主要倚靠AI和GAMBIT系统普通遇敌战中体现得并不明显，但是在一些需要精确决定队伍成员行动的BOSS战中就会让人感觉队伍成员不是很听话，切换他的行动就要花较多的时间（相对于战斗时间来说）切换LEADER，显得非常地不方便，这是本作战斗系统的一个缺点。而ACTIVE和WAIT模式中的ACTIVE模式，在不需要走位的敌我两排战斗时代，通过指令的选择速度获得紧张感，但是在需要走位和空间控制的《最终幻想XII》中显得多余和无甚必要。本来在指令控制的基础上添加了走位控制就增加了所需要控制的要素，再对指令选择速度进行要求就显得太过麻烦，而且选择指令浪费的时间让战斗控制无法精确化，所以这也是为了遵循传统又在新的战斗体系中显得不协调的地方，这样的问题本作其实还有很多，也许你也会有自己的发现，这里也就不一一列举了。

剧情、音乐以及其他

相对受到一致好评的系统革新，本作的剧情革新颇受争议。不过说剧情革新有点粗略，细致的话应该区分为世界观塑造，剧本和人物性格塑造各个方面。世界观塑造为松野泰己所长，本作的世界观营造也确实达到了日式RPG游戏前所未有的高度，依瓦里斯世界在主线剧情和众多分支剧情、赏金任务的衬托下显得非常丰满，对一部单人角色扮演游戏来说，实在是非常非常足够了。不过对于单机版角色扮演游戏来说，其实仍然存在游戏流程限制和游戏成本限制，在世界观上着笔墨过多必然会减少花在具体角色身上的部分，本作在这种由宏观世界设计为主，角色剧情和性格塑造为辅的指导思想下所呈现的直接后果就是游戏主流剧情只有以往作品的一半长，而人物性格显得颇为单薄和脸谱化，没有能够深入角色细致的内心。主角梵成了彻底的旁观视角，除了介绍他的背景之外，几乎整个游戏没有他什么事；潘妮罗成了透明人，一开始作为受绑架而推动剧情发展的道具，后期好像也没她什么事。其他角色中，也就大叔巴修和王女艾雪有些剧情，但和以往作品细致的内心刻画相比也不能算深入。其实笔者认为，游戏世界观的塑造单靠一两部游戏进行是远远不够的，需要靠多部作品，以及繁多的设定周边资料、小说、影视作品等等堆砌出来。在一部作品中塞入太多的世界观部分会让整个游戏略显臃肿而排挤了游戏剧情的部分，单机版RPG游戏毕竟是单人视点，也就是从人的视点看整个宏观的世界而并非是从网游和SLG、SRPG那样从宏观的角度入手波及个人的命运，因而所谓的"历史洪流下身不由己的个人命运"这更像一部SRPG的着眼点而并非是一部RPG游戏的着眼点。因为SRPG往往是主要以国与国之间或者势力与势力之间的冲突为题材，那里的单位是群体，而RPG里的对象则是个人，在这一点上，SRPG出身的松野泰己显得对RPG的特点有点缺乏经验。

至于很多老《最终幻想》所说的本作缺乏浪漫的爱情基调，笔者倒是不以为然，其实《最终幻想》本身就没有一个确定的概念，几乎每一作都在改写原来玩家对其形成的既有认识。说他是单机版游戏么，《最终幻想XI》明摆在那里；说他追求时尚和潮流吧，在最富有这一特点的《最终幻想Ⅷ》之后竟然是一部复古加怀旧的《最终幻想Ⅸ》……之所以玩家们要求《最终幻想XII》浪漫一点、爱情题材多一点，也许是受了在这一点上做得非常出色的《最终幻想Ⅹ》的影响吧，谁都没有说《最终幻想》就等于浪漫的爱情剧吧，选择严肃的历史剧题材显然是它的自由。

选择崎元仁的音乐也是出于松野泰己所擅长的"从宏观入手塑造剧情"的角度考虑，本作的音乐显得恢宏有余、细腻不足，作为松野泰己的死党之一，崎元仁是最能体现松野泰己游戏理念的人，也可以说是这种理念的音乐表现方式。

最后值得一提的是吉田明彦的角色和美术设计，同样作为松野泰己的死党，他那种浓厚低沉的色调显得非常有历史感和沧桑感，比较适合严肃的场合和恢宏的世界观。他是松野游戏理念的美术诠释者，比较擅长体现松野泰己的世界观。在《最终幻想XII》中，游戏结束时候的几幅温馨的插画也给许多最终幻想的玩家留下了不错的印象。



不过本作过短的主线流程不禁让人想起那个所谓的因为理念冲突导致开发周期过长，以致Square Enix派河津秋敏来草草收场这个传言，而且游戏的剧情确实虎头蛇尾，早期诸如梵的兄长等等剧情已经埋下了很多草蛇灰线的伏笔，但到后期，这些伏笔不是草草收场就是不了了之。笔者认为这应该是主制作人更替留下的痕迹。不过对于Square Enix这样一家游戏制作公司来说，也是情有可原，毕竟作为一家游戏公司，制作的是一款商品而并非是一件艺术品，不能给予制作人无限的制作时间和制作经费去实现他的梦想，这毕竟是游戏商业化下必然但却无可奈何的原因。

悲壮的革新者

松野泰己是笔者相当敬佩的以为比较有思想的游戏制作人，但是他的思想在如今的游戏环境下却无法得到很好的体现，这不能不说是一种悲哀。从《皇家骑士团》开始，他的游戏多数有着叫好不叫座的命运，喜欢的人觉得非常好玩，不喜欢的人不屑一顾，唯一一个高销量的SLG《最终幻想战略版》还是依托了不少《最终幻想》系列的人气。《最终幻想XII》可谓是他游戏理念集大成的作品，但是最后也因为游戏理念上的冲突被担心损及《最终幻想》系列商业利益角度的考虑临近发售撤了他的主制作人的职。



如今的日式游戏界因为游戏成本的攀升，已经不是那个以制作人为主导的自由竞争时代。一部RPG游戏动则上百万的投资和几百号人力的投入让游戏的制作成为了一项颇具风险的大规模产业，在这种情况下，变革和进化就为稳定盈利的游戏作品带来的不可靠的投资风险。而势单力薄的游戏制作人又无力单凭自己的实力推出自己满意的作品，最终的结果就是大大小小的妥协，这也是游戏托拉斯时代所无可奈何的结果。

对于松野泰己所擅长的世界观历史观塑造在如今的单机版角色扮演游戏环境中是否适应其实还是一个值得商榷的话题。单机版角色扮演游戏有流程长度和游戏规模，投资成本的限制，不可能着太多笔墨在世界观的塑造上面；而大量的同一世界观的作品更需要成倍的投资，而且也有一个质量控制问题。对于一些成功的复杂世界观的角色扮演游戏，诸如《博德之门》、《异域镇魂曲》其实它们使用的世界观在7、80年代的TRPG发展时期早已形成，而那个时期因为游戏方式的缘故，是世界观发展的黄金时期，但要在如今的单机版角色扮演时代去强调世界观历史观的塑造是否会有点牵强？不过也是存在希望的，毕竟需要庞大世界观和历史观塑造的网络游戏是被业界共识为游戏发展的未来，网络游戏需要详细的世界、历史设定让游戏玩家找到归属感和实在感，而且时间和游戏流程上没有限制、越长越好，松野泰己的这番特长或许在将来会有用武之地。



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

街头霸王 ZERO 战士时代

PS2 ■ストリートファイター ZERO ファイターズジェネレーション **Level** ★★★★★★★★☆☆
■Capcom ■FTG ■2006 年 5 月 25 日 ■1～2 人

简评 1 把经典用“第N次翻炒”的方法延续下去！（by DMer）

简评 2 游戏的画面和读盘速度相比 PS 版有所加强。值得一提的是《街头霸王 口袋战士》。这部作品曾在PS上发售过，但在本作中有了明显的提高。《(by 梁山土鸡)

levelup网友 yaksa1234

收录了所有“《街霸 ZERO》系列”的作品。但也并不只是移植，玩过此作的朋友相信都能感受到画面上的进步，同时在打斗感以及招式操作上也保持了系列的特色。读盘速度也可谓无功无过。从这次的合集发售上 Capcom 的玩家又可以从 PS2 上找回那份曾经的感动。特别的是《口袋战士》也收录其中，看着Q版的街头霸王们打斗时的场面真的可以让人忍俊不禁。极力向大家推荐这套游戏。

游戏城寨小编 xun

本作是共 5 款作品的合集。“《街霸 ZERO》系列”的时代背景比《街霸 2》还要早，在国内还被称为《少年街霸》，拥有一定的玩家群。本系列中还出现了凯、索德姆等《快打旋风》中的角色，在当时给众多玩家带来了惊喜。虽然是移植作品，但是本作在画面上有一定的改进，曾经大受好评的《口袋战士》也依旧趣味十足。此外本作最令人体贴的是大大减少了读盘时间，短得基本上感觉不出来。

君 吻

PS2 ■キミキス **Level** ★★★★★★★☆☆☆
■Enterbrain ■AVG ■2006 年 5 月 25 日 ■1 人

简评 1 本作会对将来的 AVG 游戏造成什么样的影响实在是值得我们期待。（by 播磨拳儿）

简评 2 系统真的很独特，真正让人感觉到追女孩子的紧张感。（by mars8d）

简评 3 剧情还不错，懂日文的玩家一定要试试。（by safuel）

levelup网友 播磨拳儿

游戏的画面非常新颖，人设很漂亮。和往常 AVG 类型游戏不同，系统并不是在简单的对话中选择剧情发展方向，而是在数个话题中选择女孩子喜欢的，到底哪种话题适合她的确很值得玩家思考一下。要想追到全部角色，玩家可是要下一点工夫的，毕竟每个人的故事都不错，不玩全实在可惜。值得一提的事情是，本作的声优阵容非常强大，绝对是声优控不二的选择。

游戏城寨小编 玛鲁斯

与其他恋爱游戏不同的是，本作在对话方式上采用了一种名为“matching”的系统，玩家要根据情况从总共10个种类的话题中选择，每个女生有自己喜好的话题，要怎么样选择合适的话题来达到提升对方的好感是最重要的，由此来决定与各个女孩关系的发展方向，因此难度也很高。除了人设一流外，值得一提的是本作的声优阵容十分强大，能登麻美子、小清水亚美、田中理惠、川澄绫子、福山润……

世界足球 高潮

PS2 ■ワールドフットボール クライマックス **Level** ★★★★★☆☆☆☆☆
■Sega ■SPG ■2006 年 6 月 1 日 ■1～4 人

简评 1 卖点一，Sega的足球；卖点二，1 on 1；卖点三，世界杯；卖点四，巴乔。（by mars8d）

简评 2 角球还不能调整视角……晕……(by i_tie)

简评 3 所谓的1 on 1……就是两个人面对面猜拳么？一点操作技巧都不需要掌握的足球游戏还有什么意思？（by mash）

游戏城寨小编 玛鲁斯

原以为 Sega 有过“《VR 足球》系列”的制作经验，这款风格另类的足球游戏一定也会很爽快的，没想希望越大，失望就越大，1 on 1 系统大大破坏了一场足球比赛的连贯性，试想，当你好好地进行整场比赛的调兵布阵，却在中间突然插进两个队员面对面的“决斗”，之后又很快切换出去，感觉能好吗？定位球也是通过“猜拳”式的战术互搏来进行的，也将流畅性再打了一个折扣。

游戏城寨小编 xun

游戏在一些基本的操做、界面风格上与“《世界足球 胜利十一人》系列”都十分相似，让人感觉有抄袭的嫌疑，但是风格上完全不同于一般的足球游戏，一对一系统很别扭，有点像《足球小将》，但，足球毕竟是十一个人的运动，一人拯救球队的个人英雄主义，完全不适合作成仿真模拟足球游戏，还不如干脆就卡通风格下去。值得一提的是游戏的片头动画不错，如果游戏真做成这样，那还有得救。

DQ&FF in 富豪街 Potable

PSP ■ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリートポータブル **Level** ★★★★★★★★☆☆
■Square Enix ■ETC ■2006 年 5 月 25 日预定 ■1～2 人

简评 1 大牌厂商的小气派作品，超级冷饭，骗钱！（by JOLLY 月妖日狂）

简评 2 游戏关键一，大富翁式游戏；游戏关键二，FF12 游戏人物乱入；游戏关键三：小游戏很出色；游戏关键四：没有语音……没有语音……我晕……（by snake250r）



游戏城寨小编 xun

本作的整体风格与之前推出的PS2版非常相似，但是由于大部分场景都是新地图所构成，所以即使玩过PS2 版也觉得非常新鲜。角色总数比 PS2 版少，而且系列的角色登场有些偏向，可能一部分玩家会找不到自己喜欢的角色。游戏的基本系统没有太大的改变，每次完成一次游戏就能够获得各种奖励，通过在游戏中得到的金币购买新的地图和角色。

游戏城寨小编 玛鲁斯

恐怕能够支持人将它玩下去的理由还是因为“《最终幻想》系列”和“《勇者斗恶龙》系列”的诸多角色和各种名厂面吧？大富翁 like 游戏玩得多了，还是对战比较有意思，看看到底谁的商业手腕比较高明，这其中尔虞我诈的斗智斗力，正是游戏精髓所在，呵呵。另外刚开始进入游戏的时候会有很长的一段读盘，但是进入到游戏就没有任何读盘时间，所以游戏中也不会觉得因读盘而烦躁。

重装机兵 钢之季节

NDS ■メタルサーガ 钢の季节 **Level** ★★★★★★★☆☆☆
■Success ■RPG ■2006 年 6 月 15 日 ■1 人

简评 1 画面水平和 GBA 上 FF 战略版差不多，我一再告诉自己要看游戏性，不要只注意画面，继续玩下去。进入了游戏的战斗画面，我已经有点耐不住了，根本不应该是属于NDS的画面啊。(by 混吃小孩)

简评 2 混吃小孩玩前就应该有觉悟啊，大作在NDS上的续作哪个出来不被人骂死，反正登陆NDS的大作除任字外都要缩水。(by heianderen)



levelup网友 lovewm

期待很久的重装机兵，终于在DS上复活了。本作是FC 重装机兵故事的一个后续，本作采用了全程笔控的操作方式，让人眼前一亮，不过这也是个麻烦，按键全部没有效果……另外值得一提的就是，本作不再和以前的重装似的。一 辆战车只可以一个人开。这次的战车可以两人同时开。操作不同的武器。不过本作大地图采用定点式，不是和以前那样 自己去探路了。使得自由度有所下降。

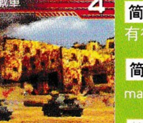


游戏城寨小编 玛鲁斯

菜单操作完全改为触控笔来进行，虽然说是利用NDS的机能，但也有点牵强了，有时候按键确实较之触控笔要有效率得多。游戏最大的改变在风格上，特技系统很有意思，可以搭配组合出不同的打法，而任务比较单调枯燥，画面还是传统的2D，但略有缩水，人物做的太小使得画面不够饱满，另外拙劣的音乐也是本作的一大败笔，看来《重装机兵》要继续进步，还有很长的路要走。

大战略 DS

NDS ■大战略 DS **Level** ★★★★★★★★★☆
■Genki ■SLG ■2006 年 5 月 25 日 ■1～2 人



简评 1 相对于同类型的《超级大战争》来说还有很多需要改进的地方。（by sarangheyo）

简评 2 已经不是原来的《大战略》了……（by mars8d）

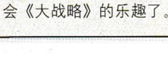
简评 3 游戏有些简单，战斗千篇一律，玩到后面就有些单调了。（by safuel）

levelup网友 heianderen

游戏的兵器型号很多，包括了 7 个国家的著名兵器，而且每一种兵器都可以升级进化，足以让军事迷过瘾。可惜游戏中兵器的类别太少，而且兵种之间的实用性差异太大。游戏中有很多分支，但是分支的出现条件必须失败是比较奇怪的一个设定。游戏的任务模式很不错，有些类似机战的小游戏，而且过关后可以获得隐藏兵器，不过任务模式中固定使用日本兵器对战中国兵器的设定让人怀疑制作商的用心。

游戏城寨小编 玛鲁斯

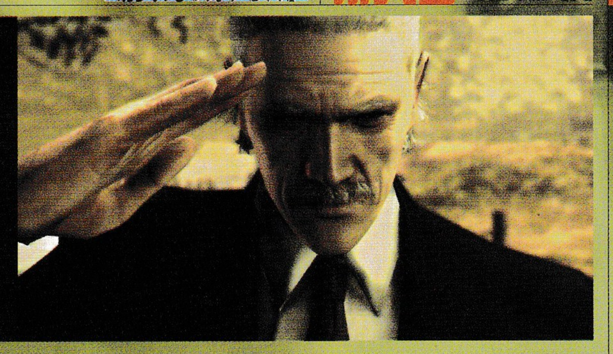
游戏对传统模式加以改良，采用较简易的4角格战棋方式，在每场战役中，玩家首先必须依照双方阵营所开出的条件，来决定投入何方阵营。对“《大战略》系列”新手来说会很容易掌握，游戏从坦克到战斗机共8个国家的360种兵器登场，地图共有70个以上，还有包含兵器基本数据的兵器图鉴，很是华丽。另外通过无线通信还可以进行对战，就能够和朋友一起体会《大战略》的乐趣了。



★本期审判案件

"这是我最后的任务" old Snake

自杀？——小岛秀夫的真意是什么？



主控官：zhen111

首先，像预告中Snake自杀的场面，明显的就是一种煽情的手段而已，在日本动漫中这种场面还少吗？自杀无疑是弱者的选择，这与Snake的英雄形象极不相似，小岛应该不会让他倾力打造的英雄形象就这么毁灭；其次作为实际上的经济利益上来说，《潜龙谍影》作为Konami无论是日本还是欧美市场都通吃的最大赚钱机器之一，Snake又是其中的顶梁柱，公司方面也不会放任小岛亲手毁了这棵摇钱树；最后，小岛不是也说了吗？《潜龙谍影4》的结局不会那么悲惨，这不是已经表明了这只是个吸引玩家眼球的噱头。Snake会死？开什么玩笑？



自杀只是弱者的选择，对不对？兄弟！

主控官：遗失的自我

Snake是绝不会开枪自杀的，因为即使他开枪自杀，尸体上的细胞也很有可能被人拿来研究利用，从而制造出新的战斗性克隆人。预告片里的影像比较可能出现的一种情况是Snake会开枪，不过并不会击中自己，因为Snake明白自杀只是在逃避，对于一个战士来说这简直是个耻辱，他需要做的是在有限的时间里做一些该做的事情。另一种情况也可能是另一个人出现在Snake的面前，重新激励起Snake生存的斗志。



Snake这次由我来保护！

辩护人：Sorer

第一感觉这一定是个噱头，可事后仔细想想，也许这会是真的！如果《潜龙谍影4》是小岛负责系列的最终作，小岛想做个了结的话，那么Snake的死亡就不难理解了！但我并不希望Snake有这样的结局，也许默默的离开大家的视线才是给所有《潜龙谍影》FANS的最好答复吧！

辩护人：hoshimo91

一个经典的系列干脆利落地完结并不是件坏事，特别是一个主角贯穿N代的游戏。

Snake也该退下来了，他毕竟老了。而且即使Snake死了，并不意味着"《潜龙谍影》系列"会完结。举个不太恰当的例子，就像《机动战士高达》系列"中的阿姆罗后有卡缪、捷多一样，Snake之后不也有雷电吗？再说小岛的思维一向很变态的，天知道他又在卖什么关子。



不能把罪恶留给下一代！

辩护人：Deepmask

《潜龙谍影4》将会是"Solid Snake篇"的最后一部，而作为"Solid Snake篇"的主角，无论结局是悲壮还是完美，小岛秀夫都必须给英雄一个结果。所以搞不好，即使不一定是死于自杀，Snake死亡也是小岛秀夫早已决定的，不可避免的，毕竟雷电作为Snake的接班人已经渐渐浮出了水面。

陪审员：yangqqq

正如我们知道的，Snake本来就是自BIG BOOS的基因制造出来的克隆人，因此，对Snake来说，衰老过程比一般人会快得多，并且伴随着基因老化，基因病变的可能性也相当大（大家都知道克隆的多莉羊是什么下场了吧），这点可以从Snake在预告片里的衰老形象可以看出来。预告片里也说了，Snake只剩半年的生命了，相信基因病变已经开始，Snake吞枪自杀时脸上的斑点就是基因病变最好的明证。在战场上一个谁也找不到的，不知名的角落里死去，这也的确是唯一能把自己基因完全从世界上抹杀掉的方法（想想Snake老死在医院里的话，会有多少国家的特工会对他的尸体感兴趣）

就算Snake的尸体被找到，但病变变异的基因应该已经不能继续制造完美的士兵了，因此Snake的尸体用处也不大，而且我想Snake也一定不会这样让自己的尸体留下来的。

另外，在预告里，我们可以很清楚的看到雷电有多强大，他在预告片里说的那句"Snake，这次由我来保护。"也很有主角风范，相信小岛打算让他下一作中担任"一哥"了，而Snake死了毫无疑问能让他名正言顺登上主角的位置。

至于小岛说本作的结局不会那么悲惨，小岛的话能信么？他在《潜龙谍影2》里的做法大家还记得吧。大家认为反正只剩半年命的Snake，小岛会让他在医院里安安静静地老死还是在完结篇里最后再"轰烈"一把呢？



所有的惩罚都让我们来承受！

听众席

pspgundam——为了给玩家留下悬念，也有可能是Snake真的该引退了，只是引退的方法太……

康夫——Snake把枪口放进嘴里，然后一口咬了下去，"呃啊，太难吃了！还是M92好一点……

loveblizzard——死对Snake来说是种解脱……

人间凶器OZ——小岛死了Snake也不会死……

隐蝠——Snake终究是老了，不过小岛可能还要让他在死之前再为自己赚一票……

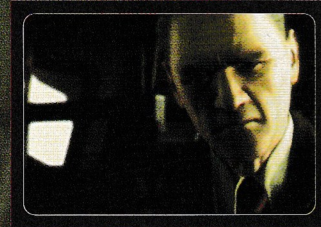
TODE——Snake发现自己老了，而梅丽尔还那么年轻，想不开，于是就……

斩饯刀——很简单……他想结束这个传说……

切——Snake在我玩的时候死了很多遍了。

无限——士兵的时代结束了，当战争不需要士兵时，就是他了结的时候。

sarangheyo——Snake厌倦了无休止的战争，小岛也许也厌倦了玩家对《潜龙谍影》无休止的欲望，是时候结束了。



裁判长AIDOWAZI的庭审记录 E3展，索尼新闻发布会。当熬了一夜的编辑们在电脑屏幕中看到Snake缓缓把枪塞进自己的嘴中时，编辑部内鸦雀无声，每双充满血丝的眼睛里除了惊愕还是惊愕。小岛秀夫续给我们展示了一个老年Snake之后又给了我们狠狠的一拳。没错，这是小岛的《潜龙谍影》，对于Snake的创造者来说即使这是最后的结局，我们也是无法非议的，或许他真的想亲手结束这段自己创造的传说了，而对陪伴这个系列走过这么多年的玩家们来说，虽然理性上能够接受，但亲眼目睹自己心目中英雄的死亡，这无疑是悲哀的。不过，过往的事实证明，在作品没有最终公开前，没有人能够猜到小岛秀夫那充满鬼主意的脑袋里究竟有什么盘算，所以，让我们向上天祈祷：让我们再一次被他华丽地欺骗吧（笑）！

本期案件主帖：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=237146&page=1

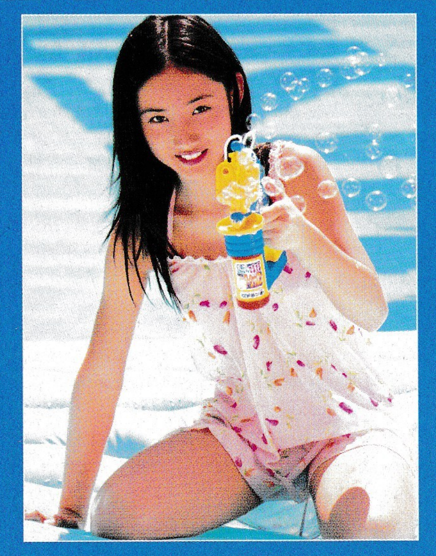
生日：1993年11月15日
出生地：福冈
血型：A
身高：147cm
三围：B79/W57/H78
专长：跳舞、书法
兴趣：篮球

入江纱绫
IRIE SAAYA













入江纱绫

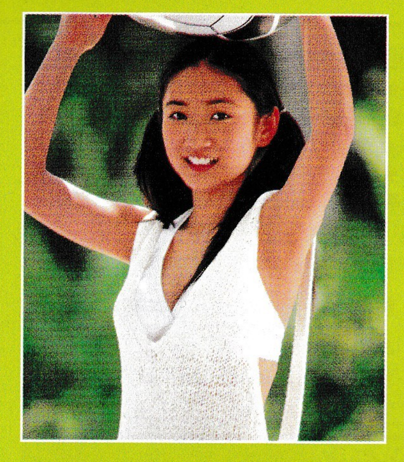
IRIE SAAYA








入江纱绫
IRIE SAAYA









电影

◆螃蟹守门员
◆涩谷怪谈 THE Rial都市传说

杂志

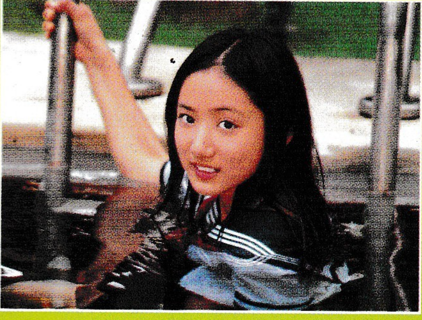
◆双叶社《Girls！Vol.17》
◆晋游社《Windows100% 1月号》
◆光文社《FLASH》
◆光文社《FLASH EXCITING》
◆扶桑社《周刊SPA！》

DVD

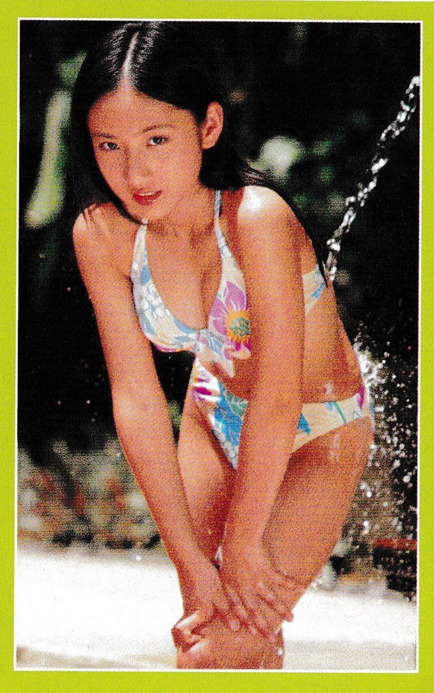
◆OVA《今日的五年二班》广告
◆VerySweet！～SweetKiss Vol.2～
◆Little Legend 纱绫在冲绳

游戏

◆PSP《甜蜜天堂 与纱绫·留奈·洁西卡热带约会》







原贴地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=239014



爱情与友情，对我们来说就像空气和水一样，缺一不可。爱情，是人类永恒的追求，值得你不顾一切地投入；友谊，是温暖而珍贵的感情，平淡却值得你用心维护。这两种感情，不能简单地说孰轻孰重，但如果有一天，你竟然和自己的好朋友喜欢上了同一个人，该怎么办？是为了爱情与朋友竞争吗？这很难保证友情不会随着爱情之战里的谁胜谁败而破裂；或者为了友情甘愿退让，但自己的幸福岂是这么轻易能拱手想让的？要知道你放弃的很可能是你的真命天女(子)……

爱情与友情 左右为难

部分图片 （模特 BY Amy 摄影 BY 小翠猫）

今次的话题是：爱情与友情，左右为难，你要如何选择？



dong_hailin （levelup.cn 网友）

在这个问题上，爱情和友情，并没有任何冲突。我们的“占有欲”才是造成冲突的根本原因。占有欲是一种私欲，而真正的爱情与友情中，都不可能会有私欲的存在。爱一个人是让对方幸福，而占有欲满足的是自己，我们没有任何理由可以用爱情来为自己的自私来做挡箭牌。有人会说我为了友情而放弃爱情，这总能说明我不自私吧？其实也是错的，这恰恰说明了你的自私，因为你由于害怕自己的友情经不起如此艰巨的考验，而放弃了一个可能你会深爱的人。这样的做法不但懦弱，自私，而且是不付责任的。一段真正的友情，只会因为两个人同时喜欢上一个人，而更加彼此认同。经受不起考验的友情，不是真正的友情。那么我们该怎么做才是正确的呢？答案很简单：顺其自然，跟朋友说明情况，然后一起正大光明地去争取所爱的人。如果因为如此而失去了友情，那么你是幸运的，至少你丢掉了一份虚伪的友情。

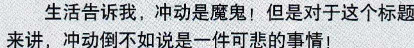
希望大家能在遇到这个问题时，勇敢地去面对，即不要被自私迷惑，也不要选择逃避，只有这样才是对爱情和友情最好的尊重。祝愿大家都能找到属于自己的真正爱情和友情。

DK （levelup.cn 网友）

这可能是个当局者和旁观者有很大分歧的问题。在没有这方面困扰时，大部分人会选友情，但是，一旦陷进去，我不相信还会有那么多人选择友情。如果还有人这么选，惟一的可能就是：那份所谓的“爱情”还不能被称作爱情。爱之所以伟大，是因为它在有情人心中几乎可以高于一切。对于这种情况，就不能用逻辑思维去理解他们的想法了。旁观者总觉得，友情总是比爱情来得实际而且更加符合普遍的道德伦理观念。但当局者却会觉得为了爱去牺牲是高尚的伟大的。而在我看来，选择爱情会是遇到这类问题时大部分人的选择。

友情也许能一辈子，爱情就更是了。友情是朋友之间的情感联系，而爱情是伴侣之间的。注意是“伴侣”，不要拿现在学生们的“情啊爱啊”来说事，那离爱情还差得远。爱情不是一时的热情冲动，是责任和勇气。你可以大脑一热和某个人勾肩搭背成为朋友，但不可能心血来潮爱上谁。借某个“过来人”的话说：“当真的发现无法自拔地陷入爱情之后，便没得选了。”没人会在自己还没确定出局时就放弃争取真爱的机会，就算对手是自己的朋友，否则便不是爱了。







sydney （levelup.cn 网友）

生活告诉我，冲动是魔鬼！但是对于这个标题来讲，冲动倒不如说是一件可悲的事情！

中国的男人总是会说“为了一个女人怎么怎么样，不值得！”我总是感到可笑，因为他们不懂得真爱是怎么一回事。和自己的朋友同时喜欢上了一个人，这是一种幸运也是一种悲哀。幸运的是你可以去考验一回自己的友情，正所谓不眠知夜长，日久见人心，大风大浪的日子显真诚。可悲的是感情是“理智”二字很难介入的东西，搞不好双方就会闹得很僵，到头来失去了一个好朋友，也许你是一个胜利者，但是站在爱情的高度，你该怎么面对道义的谴责？

这个问题选择取决在于你心中感情的位置，如果你把爱情看得比友情重要，请你奋起直追你的意中人。反之请你退一步海阔天空，哪怕以后你一个人自己静静地去舔伤口，因为这样做，带给你的伤害至少要轻一些！



wesker1028 （levelup.cn 网友）

从某种情况来分析爱情与友情的份量，就可以得出结果，但首先我要承认我更看重的是友情，因为我曾经和一个大学室友同时爱上一个女孩，艰难抉择后，我选择地了放弃。

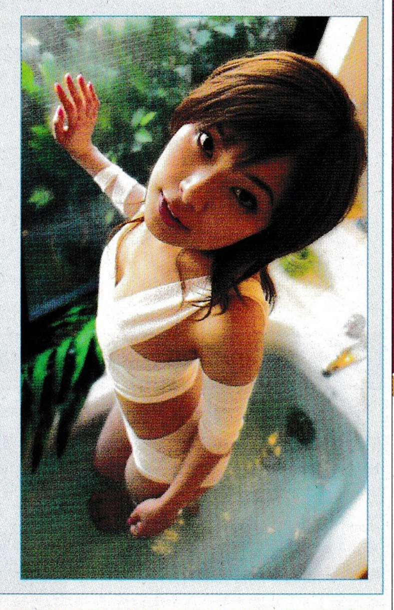
爱情是一个人追求自己伴侣所产生的心理需求，可以说爱上一个人可以为她放弃一切是很正常的。爱上一个人，是我们来到这个世界上最美丽、最根本的目的，不管是谁，到最后都会选择自己的另一半。现在会选择友情，以后也会有爱情，现在选择爱情也不能说友情会变质，所以这个命题的难点就在与，在判断爱情时机成熟之前选择爱情是否明智。最后一句话：心中有杆秤，分清轻重缓急，答案就在你心中。



幽灵角色

（友情客串）

也许是真的没有经历过这样的事，也许是还不懂把握自己的幸福，但如果真有一天我和朋友喜欢上了同一个人，我想我会甘心退出的。确实，爱情很重要，但对我来说，和朋友挣抢，到最后受伤的只有自己。因为如果我赢了，得到了爱情，我会伤害到我的朋友，而让朋友痛苦也许是对我最严厉的惩罚；如果我输了，没有得到爱情，而朋友却得到了，那我可能会恨朋友一生，也恨我们共同喜欢上的那个人一生，这对我来说也同样是一种惩罚。所以，与其去面对惩罚，不如干脆选择退出，给自己留一个余地，让自己明白放弃也是一种美。



崇子

（友情客串）

看了本期的主题，就一直在想爱情是说让就让得了的吗？又不是在菜场同时看上最后一颗大白菜，朋友也想吃，于是你充满豪情一拍胸脯："那我今天晚上就不吃炒白菜了，改吃炒土豆。"哪有这么简单啊？

好吧，我承认自己曾经有过这种一边是友情一边是爱情的经历，我的选择是退出。因为我对那个男孩子的感情，自认为没有重要到要为他放弃多年的好朋友的程度。以此得出，我对他没有爱情。（大喊：我不懂爱啊！）但如果我遇到让我深爱的人，而我的好朋友也喜欢上了他，我是谁也不会让的！无论如何都不让，看得紧紧的，哈哈！

当面对这种一边是友情一边是爱情的情况时，不要惶恐。应该诚实地告诉你的好朋友，你和他看上了同一个人，要公平竞争，最后的决定权在那个你们都喜欢的人手里。当然，若你是一个喜欢默默付出的老好人，好听点说是将喜欢的人拱手相让给好朋友，说不好听了，就是不顾自己喜欢的人的想法，轻易决定了他人的命运……另外，若你很不幸地落选了，一定要搞明白，这个结果是你所喜欢的人选择的，和你的朋友并没有关系。朋友还是朋友，比恋人更持久。以上，仅是个人观点，请慎用。



泰坦

（UCG 编辑）

这种事情没遇到过，但我想了想，现提供一个解决方案：

假设A、B为两个男生，P为女生。P喜欢A的程度表示为$P(A)$，P喜欢B的程度表示为$P(B)$，A喜欢P的程度表示为$A(P)$，B喜欢P的程度表示为$B(P)$。设$P(A)+A(P)= APA$，令$0<=APA<=1$；设$P(B)+B(P)= BPB$，令$0<=BPB<=1$；

其中，0表示一点都不喜欢，1表示非常喜欢，中间的值线性递增表示喜欢的程度线形递增。

那么，以A为例：

一、当 $APA + BPB <= 1$ 时：

（1）当 $0.6<=APA$ 时，A应该争取到P的爱情，放弃B的友情。（A和P在一起更幸福，B和P在一起不幸福）

（2）当 $0.4<=APA<0.6$ 时，A应该为了友情而放弃P的爱情。（A和P在一起可能更幸福，但B和P在一起也不错，推荐放弃）

（3）当 $APA <0.4$ 时，A更应该为了友情而放弃P的爱情。（显然B和P在一起更幸福，务必放弃）

二、当 $APA + BPB > 1$ 时：

A应该为了友情而放弃P的爱情。（A、B、P中至少有一个人想脚踩两只船或者拿不定主意，这时推荐放弃）

以B为例时同理，恕不赘述。最后补充一句，其实在我看来，朋友永远是朋友，如果因为在情场竞争中你打了胜仗他便疏远你，那你们本来也不该是朋友，但以上分析实际是说：能放弃爱情最好别放弃友情。

你一言我一语

仓木麻衣：挑对自己最有利的，利益决定一切，别说我没感情，这世界就是这样。

Shimen：有句俗话说得好：兄弟如手足，女人如衣服。谁动我衣服，我剁他手足！

所恶：如果能为了朋友而放弃爱情，那证明你对她（他）的爱也就是那么点程度的东西，干脆放弃吧。

随风客：爱情与友情，要看你的友情多还是爱情多，有些友情是可以取舍的，有些爱情也是可以取舍的。人在友情面前是理智的，在爱情面前是失去理智的。

瞳中のGalaxy：可以没有爱情，但决不能没有友情。友情能细水常流，爱情总有一天会干涸。

xuxiaochen：老婆只会用我的钱，而朋友或许会给我带来赚钱的机会，这还用考虑吗？

蓝色灵感：我会选择友情，因为我把朋友看得最重，而爱情可以再寻。

起个名字好难：为了朋友可以两肋插刀，为了老婆可以插朋友两刀。每个人都有很多朋友，但你能有很多老婆吗？不可能！所以友情和爱情是不能划等号的。

Quake：爱情是自私的，友情是无限的。

machongchao：在你情场失意的时候，往往只有朋友陪着你。

liying0706：我觉得爱情是浪漫的产物。友情是宝贵的财富。爱情的比重是小于友情的。

崇拜约书亚：如果是真挚的爱情，有必要委屈自己，成全他人吗？

随风客：人在友情面前是理智的，在爱情面前是失去理智的。

冰帝：爱情是人类本能的体现，友情则是人类文明的发展，作为21世纪的青年，我自然选择友情。

胖胖滴企鹅：不跟兄弟抢女人，友情或许不大于爱情，但我应该永远忠于友情。

Kiven：个人比较之后爱情比友情重要，因为前者是同床共枕，后者只是喝酒聊天。

吉祥天：如果只是喜欢的程度，可以考虑为朋友放弃；但如果爱上他了，那就什么都不管了，全心全意追求爱情吧。



这次恐怕一上来就要被说火星了（说不定都到冥王星了……），不过金庸同学和琼瑶同学的“新·龟兔赛跑”还是很值得一看的。接下来再看看两只蚂蚁在路上看到一只很大的梨后，发生了什么事呢？喜欢养颜护肤的MM们注意了，都来品尝一下“越吃越美的10种食物”吧。最后本期带来了由网友迷路男的书评——《黄健翔，像男人那样去战斗》，欢迎欣赏。



之金庸、琼瑶版



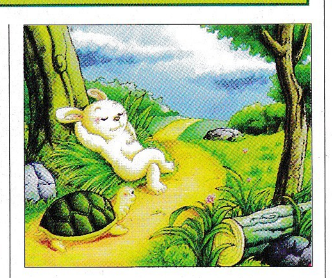
明亮的大教室里面，语文老师正笑容可鞠的说：“龟兔赛跑的故事大家都听过，那么，龟兔赛跑之后发生了什么事呢？这就是我们今天的作业，希望大家认真准备手纸，按时交稿！”

金庸同学交的作文《龟兔恩仇录》

此时正当正午，日光把跑场照得明晃晃的。树上几只乌鸦啊了几声，气氛甚是诡异。史诺比从跑场中慢步踱出，神色十分凝重。长耳派众人见他出了，不由得凑了上去，七嘴八舌问话起来：“掌门现在如何？”“里面结果怎样？”史诺比神色甚是尴尬，道：“唉！掌门输了！”众物大哗，几个年轻弟子当场显出不信的神色。派中只见一苍老声音传出：“长耳派建派三千五百余年，素来以脚上工夫轻便闻名，而有壳帮以金钟罩名动江湖，但素来太过拘泥以下盘根基，乃江湖上行走最慢的帮派之一，却如今……却如今……？”

说话者乃是派中长老京吧犬，只见他不住摇头，显是内心激动不已。此时突搭的一声响，长耳派掌门兔子竟与有壳帮帮主乌龟同时跃出。两物似乎内力已尽，纷纷喘息不已。有壳帮帮众面有得色，更有几个胆大的弟子蜗牛寄居蟹等嘴里不乾不净骂起来，说什么“兔前辈不过浪得虚名，果然尾巴长不了”之类。长耳派派众本是江湖上粗豪汉子，这下怎生忍耐得住？

当下便要动手。却见那兔子一声大喝：“住手！”长耳派闻言方才按下火气，回看掌门的意思。只见兔子手按胸口，似乎十分艰难，一时间大厅里静悄悄地，竟无人再敢出声。兔子环顾一



下众物，突地喉头一甜，吐出一大口血。史诺比忙上前搀扶，但兔子做个手势示意不可妄动，再用眼角余光看那乌龟，只见乌龟冷哼一声，别过脸去。此时日光洒下，将兔子的白毛照得不断晃动，美艳不可方物。只听得兔子朗声道：“无快无慢，无输无赢，无前无后，无色无味，一切有为法，亦做如是观！”众物闻言都是心中一凛，几个悟性较高的如甲虫、大猪、大象已经双手合十，神色十分肃穆。

众物纷纷明白过来，都一个个双手合十跪下。大厅里顿时黑压压一片都是跪下的动物。兔子却不动声色，但心下暗喜：“格老子的，昨天通宵。若不睡觉，把我当神仙啊！这场比赛不输才怪，幸好老子会说些漂亮话，不然就下不来台了！”

琼瑶同学交的作文《龟疯疯兔蒙蒙》

龟疯疯兔蒙蒙，多少萝卜烟雨中，记得当初你跑我跑，龟如蚂蚁兔如龙。谁知平地困意起，兔子睡觉～龟赢了～！啊龟疯疯兔蒙蒙世界有你我严重！山重水复比赛匆匆，奖金高达几～～万块，盼来盼去盼不到天涯～何处～～是龟兔！（以上是主题歌）

三月跑场，草长莺飞，蝶舞翩芊，景色是这么的宜人。兔妹妹却在兔哥哥面前已经哭成了泪人！

兔妹妹哭得柔肠寸断，摧枯拉朽。她睁大了本来就大的眼睛，那里面有怨，有恨，有情，有一潭深深的秋水，更多的却是相思的闲愁！

兔妹妹用着哽咽得令人心颤的嗓子对兔哥哥怨道：“兔兔哥，你难道不爱我了吗？你难道不爱面前这个和你一起吃萝卜长大的兔兔妹了吗？为什么啊！你难道就是因为一场无关紧要的比赛就不爱你的兔兔妹了吗？你知不知道，我现在有多么的肝肠寸断，有多么的伤心欲绝，你难道不知道这些肝肠寸断，这些伤心欲绝是因为你吗？再没有别的兔子，能让我有这些的肝肠寸断，这些的伤心欲绝，你难道还要给我更多的肝肠寸断，更多的伤心欲绝了吗？你就这么狠心这么无情，这么的野蛮的抢走我的心，然后就这么狠心的不还给我了吗？我的一切都可以拿走，都可以给你，但是我请求你不要折磨我的内心，也不要再折磨我的感情，不要再让我不断的肝肠寸断，不断的伤心欲绝……那样我有多痛苦，我有多难受，就算是死我也没有那么的痛苦，那么的难过……”兔兔哥痛苦得紧紧抓住自己的耳朵：“兔兔妹，我没有说不爱你，我也没有说不要你。这些不爱和不要不会从我嘴里面听到，我也不会做那样的事情。你的那些肝肠寸断，伤心欲绝，对我来说又何尝不是呢？你的痛苦，你的难受同样也是我的痛苦，我的难受。我不会那么狠心要丢下你不管，也不要狠心让你痛苦难受，这一切我都不要！不要！但是这场比赛也不是无关紧要。也许你能够明白我，也许你不能明白我，但是我是爱你的！我是疼你的！兔妹妹：“不！我不明白，我就是不明白！难道你宁愿一只兔子静下来也不要和我在一起吗？你嫌弃我了吗？嫌我不够漂亮？不够丰满？不够性感？那你可以找一个漂亮、丰满、性感的，但是没有任何兔子比我更爱你，比我更疼你，我知道，没有！你难道要放弃我了吗？你会不要我吗？那样我还不如卑微的活着，能跟你在一起是我最大的幸福，难道你不明白吗？这种幸福就好象是在天国里面的感觉？你见过天使吗？你不觉得我们就好像那不可以分离的天使吗？你告诉我，不要骗我，直接的告诉我，我要我的爱人没有欺骗，没有隐瞒……”

兔妹妹兔哥哥正在哭成泪人，肝肠寸断伤心欲绝之际乌龟突然扑的跳到他们面前跪下不断的磕头，一边还吐着殷红的鲜血：“我求求你们不要再说了，你知不知道这对我来说是一种最大的折磨！我把冠军头衔让给你吧兔哥！求你们两个不要在煽情了！呜呜呜！！！”

兔妹妹：“你为什么要这样做？你以为这样做我们就会感激你，崇拜你，在你的阴影下生活一辈子吗？不要，我们才不要，我们有爱情，我们是自立的，我们不会为了五斗米折腰，再怎么困难，再怎么活的艰辛，我们都要生活下去，有他陪着我，有我陪着他，就是最大的幸福，这种幸福就好象是在天国里面，你见过天使吗？我想你不会，你这样的动物是不会见到天使的，你不觉得我和他两只就好像不可以分离的天使吗……”

乌龟两眼翻白，四腿一蹬，昏死过去。



题目→代表前进的题目号码　　测试结果见下页…… >

1.你有吃早餐的习惯吗？
有→2 没有→3
2.你曾经养宠物吗？
有→7 没有→3
3.你有打工过的经验吗？
有→7 没有→4
4.你的运动细胞很好？
很好→8 不好→5
5.你现在正在减肥？
是→9 否→6
6.你认为去看电影的时候，一定要吃喝东西才过瘾？
是→9 否→10
7.你觉得地球上不曾出现过外星人？
是→11 否→8
8.你有很多异性朋友？
是→12 否→9
9.你很少看漫画？
是→13 否→10
10.你到KTV就会唱个不停，很难罢手？
是→13 否→14
11.你喜欢吃三明治？
是→14 否→12
12.你很会自创不同的料理？
是→15 否→13
13.你很会画插图？
是→16 否→14
14.你满喜欢格子的图案？
是→16 否→18
15.你很想到国外去读书、工作？
是→19 否→16
16.你曾经参加过某个明星的影迷俱乐部或流连于明星的网站？
有→20 没有→17
17.你常被感动而哭泣？
是→21 否→18
18.你曾经处在脚踏两条船的感情状态？
是→21 否→22
19.你觉得生活中没有大哥大会非常不方便，也很困扰？
是→23 否→20
20.你很注意理财和财经信息？
是→24 否→21
21.你喜欢看恐怖片？
是→25 否→22
22.你不喜欢喝咖啡？
是→25 否→26
23.你喜欢擦香水？
是→A 否→B
24.你有5瓶以上的保养品或化妆品？
是→C 否→D
25.你是一个不怕麻烦的人？
是→E 否→F
26.你常被别人邀请去参加活动？
是→G 否→H





两只蚂蚁在路上看一只很大的梨

1. 一只蚂蚁说："咦，大梨"（意大利）
2. 另一只蚂蚁说："噢，大梨呀"（澳大利亚）
3. 嘻，搬呀 （西班牙）
4. 偶来试 （俄罗斯）
5. 抱家里呀 （保加利亚）
6. 啃梨呀 （肯尼亚）
7. 梨不嫩 （黎巴嫩）
8. 爸，梨（巴黎）呵呵，那两个蚂蚁是父子俩儿
9. 爸，拿吗？ （巴拿马）
10. 蚂蚁是母子俩，小蚂蚁说：妈，来吃呀（马来西亚）
11. 母蚂蚁说：孩子，那是妈的梨（马德里）
12. 其中一个见之大叫：什么东东阿？另一个说：嘘，梨呀（叙利亚）
13. 吃到里面才知道，核烂（荷兰）





14. 一口咬下去，很烂的（芬兰）
15. 一只母蚂蚁爬到梨上——胸压梨（匈牙利）
16. 一只蚂蚁抢过来说：这是我的梨（奥地利）
17. 一蚂蚁咬了梨一口，牙掉了：靠，钢果（刚果）
18. 再咬梨一口……有毒！（印 度）
19. 蚂蚁咬了一口，发现梨不新鲜了，说道：呜，干的（乌干达）
20. 梨里面爬出一只虫，一只蚂蚁说：爸！勒死他！（巴勒斯坦）
21. 一只蚂蚁对另一只蚂蚁说：哥，是大梨呀！（哥斯达黎加）
22. 一只蚂蚁咬了一口，觉得梨不够脆，说："面的。"（缅甸）
23. 还有梨！咦？luck！（伊拉克）
24. 蚂蚁家位于一塔内。"给我把梨往塔里搬！"（塔利班）
25. 甲蚂蚁对已蚂蚁说：爷们，咋整！（耶路撒冷） 乙蚂蚁对甲蚂蚁说：晕，难！（云南）
26. 一蚂蚁爬到梨上，梨塌下去一块："梨瘪呀"！——（利比亚）

分析结果：鉴定一下你是不是受人欢迎的速配好朋友

A 很会照顾别人的领导派

不管是在熟悉或陌生的环境你都会主动的和别人打招呼，有问题发生时，你也总是毫不犹豫地冲向前去解决，喜欢享受别人「叫你第一名」的得意滋味。你天生就具有领导的性格，在团体中常处于指挥的地位，容易被别人信任。

B 不知道烦恼为何物的乐天派

你是属于自来熟那一型的人物，没事也会找事做，没话也会找话讲，有你在的地方就有笑声。你的人际关系不错，大家都满喜欢和你相处，而你也总是开朗大方，所以朋友很多，常常有参加不完的聚会，让你疲于奔命。

C 择善固执的坚持派

你很注意流行信息，只要有人和你聊这样的话题，你一定可以马上和他成为无话不谈的好朋友。你是很有原则的人，只要不和你的原则冲突，你什么事都好商量，可是如果一但违背你的原则，那就什么也没得谈了。

D 积极努力的认真派

你是一个很守规矩的人，自我要求很高，相对的，对别人也不会放松，你喜欢自我约束力高的人，个性随兴慢的人是无法和你成为朋友的。你非常的努力，是别人眼中的好宝宝，常因为太过专注于在学习，而忽略了人际关系。

E 开朗没心机的奇檬子派

你对人没有什么特别的好恶，不过，如果有人能和你聊聊有兴趣的话题，你会愈罢不能的和他马上「麻挤」在一起。别人和你相处的感觉都会觉得很舒服，所以你很容易交朋友，就算你不积极的拓展人际关系，它自动会不请自来。

F 洞察人心的神秘派

在团体中，你的话并不多，甚至别人对你的印象都是「神秘」，其实你并不是不喜欢和人群在一起，只是你喜欢躲在一边观察，所以你非常能看出别人心里在想什么。你也喜欢和别人讨论命理、星座、占卜之类的学问。

G 和善亲切的自然派

你是一个很nice的人，不会带给别人压力，对朋友很体贴，具有同情心。任何人来找你帮忙，你都会尽其所能的提供自己可以付出的力量，不求回报，也不会不耐烦，所以你的人际关系很好，是许多人的情绪垃圾桶、心灵急救站。

H 无忧无虑的天真派

你是一个没心眼的人，想法单纯，凡事都不会有计划或想太远，属于今朝有酒今朝醉的类型。原则上，你的朋友都会满喜欢你，只是有时候你的天真可能会为别人带来一些不必要的麻烦，只是你常常自己都搞不清楚。

越吃越美的10种食物

为了造成光彩有劲的身体，只由外观改变是不够的。体内，具有高价化妆品所比不上的能源。为了把这力量引导出来，不要忘记食物也可成为美丽的基础。

1、绿豆

古称"食中要物"、"济世之良谷"。富含蛋白质、淀粉、多种维生素和矿物质等营养物质，其性寒凉，有解百毒、退暑火之功。夏日常喝绿豆汤，可防止中暑、目赤、喉痛、便秘、尿赤、烦渴等症，是夏日美容保健食品的佼佼者。

2、牛奶

富含完全蛋白质、钙、维生素A、维生素B2等养分。常饮牛奶，可令皮肤红润，使人容光焕发。还可利尿、排除不慎吃入胃肠内的金属等物。

3、豆浆

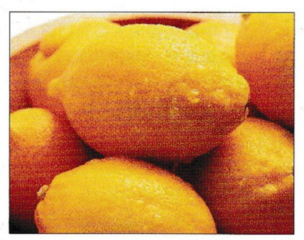
富含植物蛋白质等养分。不但能清肺、补虚、通便，且含有一种牛奶所缺乏的植物雌激素——黄豆苷原，常饮，可使少男少女面部少生青春痘、色斑，起到养颜美肤的作用。

4、猪血、鸭血

富含蛋白质、铁等养分。夏月经常吃些猪血，或以鸭血块做菜佐餐，有补血、排污等良效，是廉价的美容保健食品。

5、鳗鱼

味道鲜美、荤而不腥，烹汤清口，其性平和，是暑天进补的佳品之一。鳗鱼含蛋白质、不饱和脂肪酸，以及大量维生素A、维生素B、矿物质等养分。经常吃有补虚、祛风、除湿、开胃之功效，令人神爽体健、面色红润。



6、黑木耳

风靡全球的"黑色食品"之一，属高铁、高蛋白、多维生素和矿物质食物。常吃，可防治缺铁性贫血使面色红润，又能清除消化道内不慎吃入的粉尘、毛屑等污物。

7、蜂蜜

蜂蜜是失眠的夜晚促进睡意的良药。白天过于忙碌、疲劳而导致神经紧张，因而造成失眠的状况。这时，可以蜂蜜一茶匙溶在温水中饮用。蜂蜜可使脑神经稳定，有促进安眠的功。

8、红萝卜

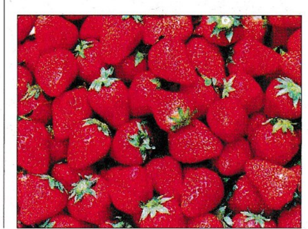
红萝卜可预防恼人的便秘，慢性化对身体有害，或引起青春痘的便秘，可借由红萝卜的力量预防。

9、柠檬

日晒之后的斑点产生后就很不容易消除，但不能因此放弃，应尽量以维他命C来补充。含有丰富维他命C的柠檬，是谁都知道的，维他命具有破坏色素的效用，预防效果很大。要用药片来补充维他命C，倒不如平时就以柠檬汁来代替饮用。

10、草莓

草莓虽小却隐藏有美丽的力量。欧洲人以它作为治疗青春痘的药，对肌肤的益处是众人皆知的。另外，也有在洗脸之后以草莓片来摩擦，会使肌肤洁白，或使晒黑的部分稍微回复的说法。





西游记 白道角色综合武力排行

楼主：编号9527

在下熟读西游，也在网上看过不少关于《西游记》武力排行的帖子。这些帖子的一个共同缺点就是：只排妖不排神仙，今天，我就费一点时间，把《西游记》中出现过的白道角色做一综合武力排名，供大家一哂。

所谓综合武力，是包括法宝在内的。

1.如来，这想必是大家没有疑问的，不多说了。

2.弥勒佛，我认为弥勒佛在佛界中仅次于如来。他自己曾说自己是"治世之尊"。《西游记》中能称得上治世之尊的，还有如来（书中猴子在斗南山大王时说过）。

3.太上老君，本来在道教中，元始天尊的地位更高些，但没有出过手。而太上老君其实是真的不想搞孙悟空，如果想整猴子的话，早就可以用金钢镯晃金绳和那个羊脂瓶把猴子搞定了。

4.菩提老祖，此仙很强，但为什么排在老君之后呢，是因为此仙不道不佛，如果是道家，他自然强不过道祖，如果是佛家，自然强不过如来，因此就排在这里了。



5.观音菩萨，此位可能在佛界中的法力强过绝大多数佛，而且抛头露面的机会也多。但我认为其不如老君。老君和她在收猴子的时候，说过她的法宝是个磁器，干不过老君的金器。而且她当时对于猴子确实也没什么好办法。

6.镇元大仙，此位被严重高估。号称地仙之祖，但打孙悟空也费了些力气，而且拿了悟空后想不出什么好办法整治猴子，可见武力有限得很。宝贝人参果树倒了，被观音像玩儿似地就活了，法力肯定不如观音了。

7.太乙救苦天尊，据说就是封神里的太乙真人。那座下的九头狮子是多么厉害啊。但没有怎么出过手，帮排在镇元之后。

8.文殊菩萨，座骑同样是狮子，文殊的比太乙的差远了。但文殊胜在同志数量多。先放跑一只，又放跑一只（请参见乌鸡国与狮驼国）。但质量比不上太乙的，排在后面吧。

9.普贤菩萨，和文殊差不多，但座骑比文殊的弱，所以参考这个因素，排在文殊之后。另外说一句，我认为佛界的菩萨中，能强过悟空的也就这几位了：观音文殊与普贤。至于地藏灵吉之类，根本不是悟空的对手。比如说悟空大闹地府以及六耳猴大闹地府时，地藏就在旁边，特别是谛听知道哪个是假悟空，却说地府不敢出手，怕假悟空。这就说明谛听根本不认为地藏能搞定假悟空。

10.杨戬，这是一位大帅哥，酷得没边了。有帖子认为他不如悟空。但西游记中斗九头虫时，孙悟空亲口说过：我（猴子）曾受显圣大哥降伏。以猴子的心高气傲，能说过这种话来，肯定是认为杨戬比他要强那么一点点。既然主角都这么说了，我们难道能有什么不同意见吗？

11.孙悟空，我认为孙悟空比六耳猴要弱一些，因为后者就是拿一根普通棍子，居然和悟空打平手，可见悟空不如他。但这儿只排白道，所以不排六耳猕猴了。

12.哪吒，比猴子略弱一些，不用多说。

14.奎木狼，此位先是反角，后是正角（捉犀牛那一段）。武力强过八戒和沙僧联手。

13.木叉，比他弟弟弱，但强于沙僧等。

14.白龙马，比猪要强一些，参见黄袍怪那一段。

15.八戒、沙僧，基本上差不多，前者稍强。

16.太白金星，这是一位好老头儿，也能收伏熊山君之类的小妖精，感觉武力不强，但人格魅力非凡，经常做统战工作。

17.小张太子、摩昂太子，感觉这些神仙没什么本事，靠祖上吃饭，感觉小张要更强一些。

18.魏征，半人半神吧，斩个龙王不成问题。

19.尉迟恭与秦琼，后者比前者强一些，参见《说唐》。

20.刘伯钦，和上面的神仙没法比了，而且肯定也不如说唐上的那两员大将。

写给曾经一起玩游戏的兄弟

楼主：flichangf

那年，那年，那年

那年，我十岁，对未来充满无限的遐想。

那年，他十岁，拥有无限遐想的未来。

他是我的同桌，叫小二，我们同性别，同身高，同年龄，同爱好。

那年，我天资聪颖，9岁零364天又23小时59分，我仍在魂斗罗中上上下下左右左右BA。就在十岁那天，我突然意识到我是个大人啦，于是弃暗投明，一路狂奔至霸王的大陆，完成了由ACT至SLG的大跃进。

带着摘取成熟智慧果实的喜悦，我容光焕发的与小二进行了长达1分钟的精神交流。

现全文摘要如下。

"还在魂斗罗啊！"

"恩。"



"低级！！"

"哦。"

为了响应先富带后富的精神，我顶着巨大的舆论压力和道德风险（那年，俺们国家的教授学者们刚刚揭发了游戏机能提高智商的谎言，并由表及里，去粗存精，去伪存真的指出游之一物，乃X帝国妄图在精神上毒害我国少年儿童的毒品，并有专家指出，游戏机会对电视造成损害这一世界领先理论）每天趁小二父母离开之后，抽出半小时对他进行霸王大陆强化补习。天道酬勤，小二日渐精进。

那年，我和小二踏着漫天纷飞的黄沙，他执枪，我提矛，于烽火连天处挥千军万马纵情驰骋。

带着摘取成熟智慧果实的喜悦，小二容光焕发的与我进行了长达1分钟的精神交流。

现全文摘要如下。

"我想我们一辈子一起玩霸王。"

"我也是。"

时间如白驹过隙般滑过，我们长长的手指让我们能去抓住更多的东西，但那变大的指隙也让更多的东西滑落。

那年，我们都在长大，顺利升级青春发育时代，我们感情像万花筒般开始变得五花八门。

突然间，大家都说小二长得很帅。于是，他的世界里除了游戏还有女生。而我的世界里，除了游戏还是游戏。小二还是会和我一起，在他家里，在父母走后，抱着那台略显陈旧的FC进入霸王的大陆。只是不同的是，小王身边多了一个窈窕的影子。

初2那年，小二完成了从FC到PS质的飞跃，在我们众多打机而无机一族的眼中。小二变的愈发高大起来，时刻压出我们的那个小来。我凭着和小二多年建立在偷偷摸摸中的伟大友谊，自然成为了半个有机一族，那句话怎么说来着，对，一人得道，鸡犬升天。

一天，小二带着摘取成熟智慧果实的喜悦，容光焕发的与我进行了长达1分钟的精神交流。

现全文摘要如下。

"你看那画面，多牛X。"

"对。"

"真不知道，我怎么以前玩霸王会那么痴。"

"……"

从那以后，我就再也没去小二家。与小二的话也越来越少。

后来，小二出现在学校的机率越来越低，据说，他的PS功力颇深。小二的妈妈与我妈很熟，她经常会到我家来哭诉游戏机害了他儿子，我妈也以此教育我远离游戏机。但，可爱的父母们，你们明白吗？枪并不杀人，是人杀人。

中考那天，小二和我一个考场，但是，他的试卷上，只有被窗棂分离的支离破碎的细碎的阳光。

那年，小二来找我，他说：

"我要走啦，要出去闯一闯。"

"那保重。"

接下来是长时间的沉默，我似乎听见了空气的流动，从我的身边，游向他的身边，再从他的身边游回来，周而复始，

不知什么时候，小二走了，我才想起忘了问他去哪。

后来，听友人说，他去了北方的一座城市。

我依然过着三点一线的生活，在书山中搏杀，梦中，偶尔会奔驰在那烽火连天处。

在我进入大学的第二个月，我收到了一个邮件，我笨手笨脚的撕开包裹，露出了一个我熟悉又陌生的黄色方形物体，物体正面，在边角略微泛起的胶纸上，印着几个字：霸王的大陆

眼前，世界模糊起来，小二执枪，我提矛……





笑谈肌肉

楼主：rousant

"知道我们运动员与民工最根本的区别是什么吗？"

"……"

"最根本的区别就在于我们运动员的肌肉在不用的时候是像水一样的柔软。而在用的时候要像石头一样硬。民工呢！他们的肌肉时时刻刻都是硬的。他们的肌肉因为整天没日没夜的劳作已经固化了！"——国内某著名大学城市学院某动漫社团某部门负责人如是说，平时被众人亲切地称为"哥"。

闻此言后，在场众人额头右边呈现斜线三条……

从打上小学的时候起，小生和一群小伙伴们就向往着能拥有一身强健的肌肉，相信很多玩家也都有过这样的愿望吧！之后看到了李小龙，看到了阿诺，开始视他们（他们的肉体）为偶像。或许是游戏厂商也窥视到了青少年中普遍存在的这种心态吧，或许是那些游戏开发者本身就抱有对肌肉的饥渴态度，越来越多的看似完美、夸张、吓人的男性身材被呈现在了一个个游戏方寸屏幕之上。诚然从游戏人物的主观角度讲，要做到坚持狂奔数小时而面不改色、气不长出，要做到力拔山兮气盖世，当然要将游戏人物的身影设计得挺拔、挺拔、再挺拔；每一块肌肉也要隆起、隆起、再隆起；每一根青筋还要绷紧、绷紧、再绷紧。

一.标榜无界限

从最初的健次郎样的个人主义英雄到之后类似《魂斗罗》的肌肉二人组；从美国以"XX侠"、"XX人"命名的左一个右一个的Superman到《街霸》、《铁拳》的肌肉团伙。在一段时间内，"肌肉风"愈演愈烈，甚至于出现了一票专门以自身连绵不断的丘壑为卖点的角色。这不，前不久还爆诞了一名"豪腕の炼金术士"。



数目上的骤增并不能令众人设大师满足，种族上的跨越再攀肌体美学新高峰。四个分别以名画家和"相对论"创始人为名的人形绿皮肌肉龟着实火了好一阵子；恶魔城内的魔物中也不乏各种健美牛；眼镜厂更是摆脱了血肉之躯的束缚，将完全由金字旁元素构成的龙虎王（虎龙王）展现在《机战》玩家面前并以极具魄力的战斗画面强调其力量的恐怖性。记得我还不知道"超梦"的时候，一同学读我说："就是那个一身肌肉的家伙。"之后看到了"超梦"的图片，虽不是一身肌肉，但那双大腿可真是显眼得胜过袋鼠和霸王龙！



二.武装到脚面

作为生物最"贴身"的一层装甲，肌肉既是攻击力量的外在表露，也是防御能力的一种体现，同样的力度打在膝盖上和打在屁股上的感觉可不一样。什么？你敢说屁股上没有肌肉！先不从科学的角度上讲什么臀大肌之类的，ＳＮＫ出品的东丈就足以打消你的疑虑了。

武装不是目的，最终目的是把这层武装"合理而完美"地展现出来，所以东丈不会一直披着那件虎皮。这样，着装便成了最直接的问题，比较经典的几套行头有拳套＋散打服、绷带＋短裤、靴子＋迷彩裤等。再后来出现的装束比较现代化，夹子、带子满身箍的，这里就不举例了。等等，忘了最具代表性的一套"制服"了，那就是超人的职业装啊！这身紧身衣就像长在了皮肤上一样，不会起半点褶皱，除了外穿的内裤外一身肌肉表露无疑，任你用在脸颊或者脚面搜索，绝查不出半点破绽。

三.顺应时代的逆向转变

时代在改变，科技在改变，掌机在改变，掌机游戏在改变，掌机游戏理念在改变，掌机游戏玩家品位在改变……一变导致万变。不知各位看官有否察觉到肌肉产业近乎逆转式的改变呢！

户愚吕弟前辈120%爆发后的身板儿恐怕今后都不会再出现了（如果让他替下张飞去咆哮长坂坡的话……），超级赛亚人的"醉人"线条也鲜有长江后浪跟班继承。新肌体美学取向的航标似乎直指"肌肉女，暴丽男"。银河战士萨姆斯给我的第一印象是内敛、低调的猛男，硕大的肩膀更令我怀疑他是搭载了轰击炮的宇宙骑士的延伸。但随着她一次次地当众脱去战斗服，甩开一头金黄色的长发，我这心呐，X凉X凉的！不仅拥有火辣的身材、俊俏的脸蛋，二阶堂红丸的实力也是无庸置疑的，其人气自然也相对较高。《再临之子》里那个卡达裘漂亮得实在不像个男人。肌肉龟退居二线了，打着"库洛洛军曹"旗号的青蛙集团虽不具备彪悍的形态，又不显美形，却网罗了大批扇子，难道这也算是"卡哇咿"！或许老套的肌肉男形象早就无法再令我们的瞳孔直径为其增加一毫米，或许众人设大师们也早就厌倦了把更多笔墨用在对角色身体上过于复杂的明暗描绘上了，扎眼的青筋爆跳、血管突显的场面确实越来越罕见了。又或许这也正是顺应了时代的发展了吧。

魔法、宠物精灵、召唤兽、巨型机械武器等的盛行使得物理攻击的戏份比例日益减小，主人公亲自挥拳出刀的机会也渐少，这样似乎对身体形态上的要求也就不那么苛刻了。成步堂龙一只要把嘴皮子练好就OK了；特鲁尼克仍旧挺着大肚子招摇过市；做手术可是细活，光有蛮力气是无法解决问题的……表面上看，肌肉群体正在逐渐萎缩，但这正是游戏理念多样性的体现。健康、强壮的身体仍是我们所追求的，更重要的是在智慧、勇气、信念等方方面面中寻求平衡。

飞：阿达咋没穿衣服就过我们寝室来了！

达：哦，我刚洗过头。

飞：小伙行啊！一身精肉。

正：阿达你这个胸肌再大点就能称得上咱班样板身材了！

（友情提示：好孩子不要边吃东西边看书呦！旁语：你在这个时候说这个是什么意思？）

达：呵呵！我还不行，博那个胸肌可以绷出来。今天在足球场看到一个光膀子的小子，他那个肩头的肉，怎么形容一下呢……知道那种老式的十字花形马桶刷不？

正：叮！那个啊，太夸张了吧！

达：和那个马桶刷有一拼。不过我还是佩服'哥'那个肌肉。

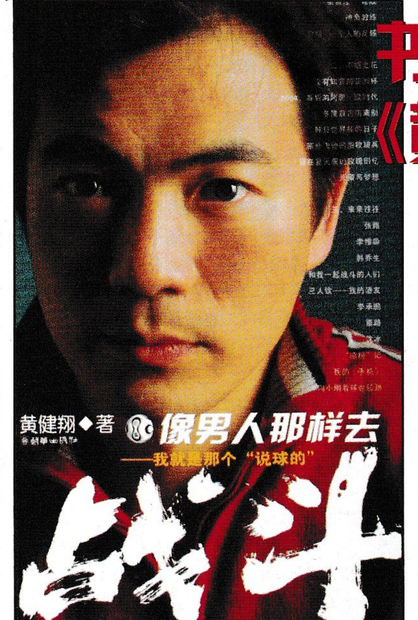
飞：'哥'的肌肉？怎么了？

正：阿飞，你有机会也去摸摸吧！呵呵，不用的时候像水一样软啊！

达：恩。不过我感觉比喻成果冻应该会更贴切一点。

……





书评——《黄健翔，像男人那样去战斗》

TEXT BY UP TEAM 文学组／迷路男

借这本书，写一些对足球的感慨，对这本书的感慨，对黄健翔对足球的感慨的感慨。

这样子的生活，很久我都没有好好的看过一本书了。

期待并选择看这样一本书，是因为我对足球的喜欢，是因为今年马上就要到来的世界杯，是因为我可以说一句，我是听着黄健翔解说的足球长大的。

1996年欧洲杯的决赛，德国对捷克，高大挺拔的男人比埃尔霍夫射入金球的那一场比赛，黄健翔初出茅庐的第一仗，从此红透大江南北。十年了，很简单的减法，那一年我十二岁，刚刚能看懂球的年纪，和长辈一起围着电视机看二十二个人围着一个足球满场飞奔。当然那时候我不知道黄健翔为何人，如果以现在的感觉回忆，我会说，"只记得那个解说员滔滔不绝，充满激情。"要说的是那时候我是否这样感到了，我并不得而知，这只是一种说法，就好像如果那场比赛是韩乔生老师解说的，那我就会说，"只记得那个解说员思维敏捷，生动幽默。"

这之后，经过了两届世界杯，两届欧洲杯，两届奥运会以及意甲德甲冠军杯比赛无数，当然还有我们的甲A现在的中超，以及我们的中国国家男子足球队。

又是一届世界杯。这已经是十年之后了，有个做过我还没看足球时就能一条命通关的游戏《魂斗罗》的柯乐美公司做的《Winning Eleven》的足球游戏也已经出到了第十代。

上上届世界杯我念初一，上一届是高二，都有人管着。这一届，我要好好的看。黄健翔的声音势必会陪我们度过这个疯狂的夏天，于是先找来他的写的文字，认识一下那个说球的男人。

我有个在上海念体育广播专业的同学，当我心情激动得发短信告诉她我要去南京某大学看黄健翔的演讲时，她问我："黄健翔是谁？"我说："中央台一个著名的体育解说员，这你都不知道，他出了本书《像男人那样去战斗》，强烈推荐你去看一下。"她的回答是："像男人那样去战斗？那不应该是你们男生看的嘛？"我很无奈，只好说："不管怎么，这是一本不错的书，只出于这个理由，也向你推荐。"

不错，即使你对足球对体育解说以及没有对黄健翔的恋声癖，仅仅因为这是一本不错的书，你也应该去看看。

我说以上这段插曲还要说明的是黄健翔，一个既非广播电视科班出生，又非新闻专业高材生，更没有在体育专业院校镀过金的人，成了中国最有名的那个说球的，不仅是他，还有那批我们很熟悉的解说员，刘建宏，张斌，段宣等等。这一段是写给看到这篇文章的即将高考的人看的。

书还算厚，除了加上去的一长页彩照之外全是作者的文字，明显区别于一般的名人出书，黄健翔也算是个名人吧，当然我买这本书的时候没有把它当作此类的读物，而是当作一本文化书籍。事实也没有让我失望。

先说说书名《像男人那样战斗》，原来是作者一片评论文章的标题，像作者说的，在生活这个战场上并非只要舞刀弄枪或者赤膊上阵，战斗也包含隐忍，克制，宽容和从容不迫，有时，微笑面对一切，也是一种战斗。这句话的高度已经不仅仅是关于体育解说，关于足球本身的了。

书分为四个部分

第一部分"我的2001"讲述了那个著名的所谓"中卡风波"中作为事件主人公的作者的一些回忆和感想。那一年神奇教练米卢带领中国队冲击世界杯，中国队对卡塔尔关键一战中作为解说员的黄健翔发表了他对比赛对教练对他所不能理解的比赛的种种的比较激烈的看法，引起了全国广大球迷的争议，一场前网络时代的论战就此展开，并引发了一系列的声音和传言。中国队最终第一次冲进了世界杯，米卢被称之为神，然后在世界杯上，中国队被人羞辱的连输三场一球未进，米卢被认为是魔鬼。不知道我这么表述这段故事合不合适。

其实如果我们不想知道，我们也不必去知道那到底是怎么回事，我们只要对现在网络上很流行的什么什么论战有个概念，就可以想象当时是怎样一番情景。看看黄健翔是怎么说的吧：

"十强赛前，米卢带队成绩不好，大家都在骂他的时候，我没有贬过他，而是一直支持他，并很'傻'的呼吁大家信任他，给他时间；打十强赛中国队出线，米卢成绩好，大家把他看作神的时候，我没有过分吹捧他，也照样对他的错误客观评价，却显得那么的'不识时务'。

终于，最后中国队在世界杯上被人扒光了新衣；米卢走下了神坛。我没有落井下石，而某些曾在十强赛中以批评我来证明自己'革命'的媒体，开始了对米卢的全方位清算，连私生活，挣多少钱都算上了。中国8000足记，有几个敢回头看看自己2000年到2002年的合定本的？因为一些媒体的言论就是自己打自己的嘴巴，真正的'墙头草'。而我，可以毫无愧色，毫不客气地说：我敢看我自己文章的合订本！

我是不是把中国足球把足球看得太透了？自以为可以给别人指明方向？倒霉的是我没能把"人"看透。这场风波改变了我，也改变了我的工作态度和处事哲学。"

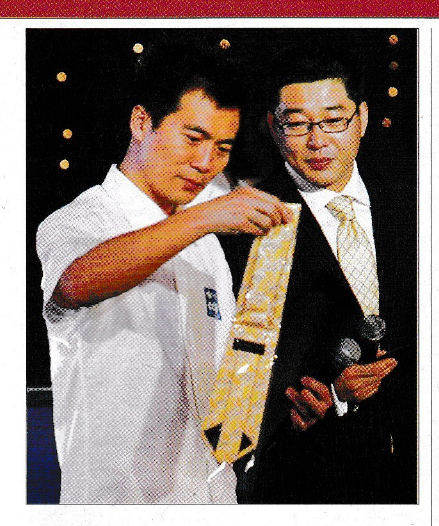
作者的文字给我的感觉是，在静静的却坚定的表述着一种他的态度，而不是一种对于那些成年旧事的辩解和争论，这是一种境界。正如他自己所说的"这场风波改变了我，也改变了我的工作态度和处事哲学。"他不需要解释，只要理直气壮地说出自己的话。

这让我想起了一句话，那个哲学疯子尼采的话，他说："哲学到我这里就已经到头了，后人要做的只是在文字上的解释了。"

人家就是这样NB。







第二部分"不惑之花"讲述了2000年到2006年间其它他工作中遇到的重大事件和遭遇，就像他在第二部分开篇说的一个足球记者"我们这一行，注定伴随着与众不同的人生。"在这里，我们可以看到黄健翔从他的角度以他所了解的对很多和他工作有关的事情的看法，关于韩日世界杯，关于中国队的另一位主帅阿里'汉，关于那只悲情的国奥队，关于女足那曾经的铿锵玫瑰以及关于他参与的奥运会。

这部分穿插了大量作者曾经发表过的文章评论，客观地说，语言算不上犀利却带有强烈的个人情感和风格，而这正是我们读者需要的。

给人的感觉，书的一二部分显得过于的专业和认真，反而缺乏一种文化的幽默，让一个身为球迷的读者读得很过瘾，却也同时缺乏对不太了解这些东西的读者吸引力，游戏里面这叫没有充分考虑light user吧。这一点在书的第三部分得到了很好的解决，当然这绝对不是为了吸引读者出于商业考虑而作的妥协，我们的黄健翔，本来就是一个幽默而有情趣的文化人。

第三部分叫"来来往往"，如果说前面的文字表现了作者，一个男人的认真努力与执着于信念奉献于事业的话，那这一部分的文字就显示出了一个男人所必须具备的另外一些方面，温情，幽默，热爱生活。

这部分写到了他的朋友们以及足球以外的或者和足球相关的有趣的或者不有趣的事情。在这里你可以找到很多你关心的感兴趣的话题，比如那个《韩乔生语录》的作者韩乔生老师，比如梦舟明星足球队，比如超级女生张靓颖。

作者写这些东西不是说无所保留的，却也是非常从容，没有可以去回避什么，有些作为当事人不论事实是怎么样总会略显尴尬的话题，他就付之于一种有趣的态度。

这种态度是我很欣赏的。

"幽默的人生是反躬自笑的人生，幽默的足球是看透了的足球。30岁之前我不太理解幽默的特殊性，觉得体育本身就是一个对抗，较劲的事，怎么幽默？拿谁开玩笑？人捕到一定年龄，没有一定经历是做不到某些事的——比如幽默。"

"郭晶晶是跳水比赛的另一个热点。田亮在10米跳台决赛失利后，郭晶晶在跳水馆走廊里见到了大师兄熊倪，非常落寞的说'哎呀！他怎么没有比好呀？'熊倪笑呵呵的回答'金牌也不能都是你们家的呀！'"

"从网上，我看到张靓颖的名字，她获得了超级女生成都赛区的亚军。我当时还想，成都果然是天府之国，居然还有比她唱得更好的人。后来才知道那是李宇春''''''"

"当时我在韩国解说，并不知道后方演播室多了一个人。于是我调侃健宏：'你旁边怎么有一个女的声音？你把哪个美女请来做搭档了？是害怕自己一个人苦战一个月，坚持不下来吗？'健宏是个憨厚人，听完我的话张口结舌，要知道这可是现场直播的节目。"

"后来这段故事成为大家经常拿健宏开玩笑的话题。当然大家也拿我开玩笑，说我嫉妒健宏与美女合作，因为我在前方天天与韩老师张指导为伍。特别是2003年9月和沈冰合作了国庆7天乐之后，更是授人以笑柄了。"



黄健翔的幽默是那种冷冷的，却让人很回味的。这种阅读的快乐读者在书中无时无刻都能感受到的，同时也会一不小心错过的，如果你用心去体会一下那些文字背后所包含的东西，就会感到回味无穷。

拿他在书里说的，在代班录制《开心词典》时制作人对他的评价："面傻心贼"。

书的第四部分"X档案"，记录了作者2000到2006年的大事年表，2006年世界杯解说行程，网友评选的黄健翔十大经典解说比赛，感觉有点追星族必备的味道。

对照了一下，那个十大经典比赛我还是错过了不少，如果你是球迷，也看看自己都看了哪些。在想想2006年的德国又会诞生多少场经典的比赛和经典的解说呢。

我们都期待着。

值得一提的是为黄健翔这本书写序和写拓的两个人，作者的好友著名体育记者李承鹏和董路，他们的文字让我们可以从另一个角度来了解黄健翔，理解他是一个怎样说球的人，理解他是怎样像男人那样去战斗的。两篇文字本身就是两篇很好的书评。

说了那么多好，在说说感觉不太好的地方吧，不然让以上这些文字显得如偶像崇拜一般，既对不起看这些文字的人，也对不起那个说球的。

读完整本书，我们可能无法体会到那种快乐足球的感觉。暂不论米卢的功过是非，起码他带给我们的这种理念已经深入人心，并使很多不懂球不看球的人爱上了足球。关于足球，作者还是显得太深刻太负责任，没有把他的才华都发挥到这个东西上，在这个全民娱乐的年代，大部分人需要的也许只是享受足球，快乐足球，这与责任无关，与观念无关，只是一种看球的态度，生活的态度。

相关的这本书展现出的有关黄健翔的个人魅力要远远多过展现足球本身的魅力，我想也许有些同志会因为这本书而喜欢上黄健翔这个人，却不一定会喜欢上足球，如果这是作者的本意，那就另当别论了。

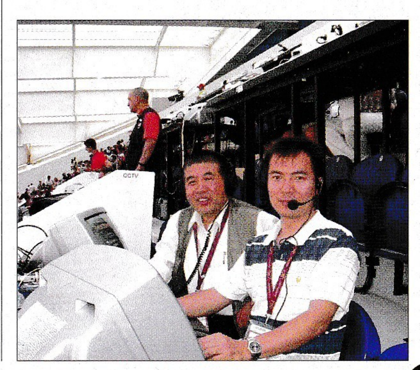
当然他们，更多的是她们会因为喜欢上黄健翔而喜欢上足球。

我这么说，我承认因为这本书我更喜欢黄健翔了，注意是更。当你觉得中央台里的主持人都是照本宣科严谨危坐的时候，当你觉得新闻界充斥着虚假和利益的时候，当你看见中国足球是个扶不起的阿斗的时候，有这样一个个性鲜明充满斗志有带有那么点文化气质的男人同样爱着足球时，你会觉得这么个爱好还是挺伟大有志向的。

然后作为一个游戏迷抱怨上两句，小黄同志，你要是玩实况，顺便在书里说上两句，会有更多的人热爱你的。

最后引一段李承鹏作的序中的话表达我对书的喜欢和对作者的崇敬。

"虽然坊间批评最近小黄的解说少了当年的激情，但没办法，他已经率先抢占了山头，他抢占了山头之后就不玩激情玩随意，随意就说出'伊布的进球难度就像高台跳水的407B，没难度咱家还不愿进呢？'让想玩激情的人干着急。"





热力追踪 激情一夏

TEXT BY 叉包饭斯DKCK 蜘蛛

——2006 好莱坞暑期档大片完全扫描

去年整个暑期，好莱坞遭遇了寒流"，整个档期票房惨淡，万马齐暗。各大制片商从去年起就痛定思痛，纷纷祭出拿手法宝，锁定2006年的夏季，以力挽颓势，再起新潮。以下就以两部已经公映的大片介绍为重点，向喜欢看片的玩友奉上今年暑期档值得关注的各类大片通缉令，一定不要错过哦！

〔续集：票房即任务〕

拯救美女还不够，还要救票房！小汤哥，上！



谍中谍 3 (Mission：Impossible III)

导演：J.J.艾布拉姆斯

主演：汤姆・克鲁斯、菲利普・塞莫尔・霍夫曼、文・瑞姆斯、Maggie Q

片长：125 分钟

发行：派拉蒙

首映日期：2006 年 5 月 5 日

推荐指数：★★★

本来《谍中谍III》(Mission Impos–sible III) 有望成为今年的第一个"好小孩"，完成"重整山河待后生"的票房指标。当年《谍中谍》横空出世时，被喻为间谍片复兴的标杆之作。特别是紧张刺激的主题曲，不要说没看过此片的都能哼出旋律来，更占领了很多人的手机铃音吧！派拉蒙影业为第三作的投入也可谓不遗余力。曾炮制出热播五年的《双面女谍》(Alias，曾被改编成同名游戏作品）和当红剧集《迷失》(Lost）的电视剧导演阿布拉姆斯（J.J.Abrams）首次执掌电影导筒；听惯了全球女影迷尖叫声的"唯一男主角"小汤哥依然扮演超级英雄；场景么，再次超越同类大片的取景地数量，遍及全球十多个国家，其中包括中国上海和水乡周庄。如果各位关注娱乐新闻的话，应该还会对年初小汤哥在上海遭遇的媒体狂轰滥炸记忆犹新吧。到底是好莱坞一线男星，无论是排场还是星光指数都不是没事就往"内地"串门的港星台星所能比拟的哦……

呃，扯远了。说实话，全球最会烧钱的电影厂还是好莱坞，《谍中谍3》的视觉效果堪称量多料足，镜头紧凑画面干净，全球那么多场景也足够在短短两小时的时间里环游地球了……就影片的总体制作水准来说，该有的都有了，可电影市场从来就是一个残酷的角斗场。哪怕创作团队自认为打造好了每个环节还是无法避免市场的滑铁卢。

5 月初上映后，拯救票房对于《不可能的任务3》来说真的成了"不可能的任务"：老套的间谍片剧情终于坦白了一切。影片虽然为了"照顾"亚洲市场请到了香港女星MaggieQ加盟，但这个曲线优美的花瓶也丝毫没有再吊起观众疲劳的神经。5千万美元不到的全美首周票房对于这部砸下1.5亿美元重金打造的影片来说杯水车薪，只觉得咬牙切齿。该片的全球票房最后也仅有1.2亿美元，还不够收回成本……看来只有靠DVD和其他衍生产品勉强保本"扯平"了。

超人归来 (Superman Returns)

首映日期：2006 年 6 月 28 日

漫画英雄片



在神秘消失十数年之后，超人终于回来了！众所周知，超人电影的消失和原男主演罹患绝症有关。如今在戏外，新生代男主演接过头牌超级英雄的接力棒；而在戏中，超人也发现自己心爱的女友已经嫁作人妇，有了孩子；而整座城市都已经适应了没有超人的，看似平静的生活。本片是年度票房冠军的大热门，毕竟是等待多年之后的众望所归，就算最终素质未能达到太高的水准，但首映日票房突破 3000 万美元而进入一线阵营几乎没有悬念。本片改编的同名游戏正由 EA 紧密打造，将与电影一起登陆各大游戏平台。

推荐指数：★★★★★

〔新作：口水即密码〕

一个汤姆倒下了，另一个汤姆又登场了！

相信这部第一次在中国大陆真正全球同步首映的大片不少读者都已经去影院观赏过了吧！就算没有，应该也会在国内很多大城市街头看到蒙娜丽莎被密码神秘分解的大幅电影海报。《达芬奇密码》改编自畅销小说家丹・布朗的同名悬疑小说，原著是全球千万级作品，也在第一时间被翻译成了中文，长期占据着国内畅销书排行榜的领先位置。相信不少读者都已经读过了。

那么《达芬奇密码》到底好看吗？从看过电影的朋友们反响来看：如果你没有读过原著，那么此片值得一看；如果你已经看过小说，可能就会对电影略感失望了。这和《达芬奇密码》备受争议的宗教主题有关系。其实这本书破解的是"基督密码"，原著小说自全球热卖以来就长期遭到宗教界非议，抗议这部作品描述耶稣基督娶抹大拉的玛利亚并且两人后代繁衍至今的情节荒唐，严重冒犯了信徒。电影公映后，梵蒂冈天主教廷就公开谴责这部电影，并号召全球的信徒们抵制它，乃至抵制制片方索尼影业和索尼公司的一切产品（汗）。

达芬奇密码 (The Da Vinci Code)

导演：罗恩・霍华德

主演：汤姆・汉克斯、奥黛丽・塔图、让・雷诺

发行：哥伦比亚

片长：

首映日期：2006 年 5 月 5 日

推荐指数：★★★★

然而，这种宗教争议恰恰是好莱坞梦寐以求的"口水效应"。争吵声越大，越是有人去电影院一看究竟，看好莱坞到底干了些什么，把耶稣基督的故事如何篡改了……《纽约时报》的影评指出："如今好像不搞一场文化冲突你就没法拍电影似的。"果然，上映第一天《达芬奇密码》的北美票房收入就达到2900万美元，是今年首映日票房成绩最好的电影。这个成绩算不上辉煌，但足以拯救暑期档，足以收回成本。该片的全球票房目前已经突破了1.4亿美元。

对于中国观众来说，因为文化背景的差异，靠宗教抗议来炒作恐怕并不见效。其实狡猾的制片方本来就把电影主线集中在"解迷"的过程本身，影片的感觉更接近于惊悚和悬疑推理剧。重点并不在最后的惊天秘密。这种"安全太极推手"是好莱坞处理敏感题材的惯常手段。此前在法国嘎纳电影节，作为开幕电影全球首映的《达芬奇密码》曾遭遇了业内人士和记者的集体恶评，甚至被贬为"嘎纳电影节有史以来最臭的开幕影片"。该片的思想深度远远不能和大导演马丁・西科塞斯当年的《基督的最后诱惑》相提并论，只是一部平庸的娱乐片而已。

◆同类大片推荐

以《谍中谍3》为标志，好莱坞今年值得关注的续作电影。

X 战警 3 (X–Men：The Last Stand)

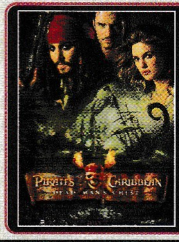


首映日期：2006 年 5 月 26 日

漫画英雄片

美国漫画改编电影系列的第三作。具有特异功能的伙伴们再次集结，还有具备新能力的变种人加盟，展开最后的厮杀。该片上映后成为仅次于《达芬奇密码》的票房榜眼。

推荐指数：★★★



加勒比海盗 2：聚魂棺 (Pirates of the Caribbean 2：Dead Man's Chest)

首映日期：2006 年 7 月 7 日

奇幻冒险

2003 年强势引爆的《加勒比海盗：黑珍珠诅咒》的续集！续集故事紧接着第一集结尾展开，帅哥乔尼・戴普扮演的杰克船长终于重返大银幕，继续在加勒比海的传奇。

推荐指数：★★★★☆



◆同类大片推荐

今年值得一看的全新登场作品。和《达芬奇密码》一样，新片就是要有卖点～不过不一定是口水而已。

篱笆墙外 (Over the Hedge)



首映日期： 2006年5月19日

动画片

来自《怪物史莱克》和《马达加斯加》的原班人马打造的全新CG动画电影。走的依然是梦工厂秉承的"动物冒险"路线，讲述一只可爱的小浣熊带领小动物们勇敢地跨出篱笆墙外，去探索全新世界的故事。配音阵容里有我们熟悉的老一代动作英雄布鲁斯·威力斯。其实梦工厂的动画团队素质一直不低，无奈老是拼不过Pixar的招牌魅力，每次都只能屈居第二。

推荐指数： ★★★☆

海神号 (Poseidon)

首映日期： 2006年5月12日

灾难片

曾执导过《完美风暴》的德裔导演沃尔夫冈·彼德森再次翻拍1973的经典海难片，风格更为凝重深沉，全新的特效将一展"海神波塞冬号"的传奇。本片也已经在国内许多院线上映了，属于只能在大影院体验到的那种排山倒海震撼力的作品。



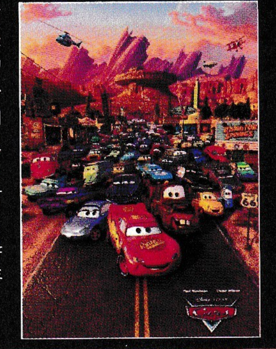
推荐指数： ★★★

汽车总动员 (Cars)

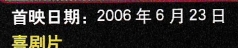
首映日期： 2006年6月9日

动画片

读者看到本期杂志的时候，该片应该已经在美国上映了。来自Pixar的年度巨献，不用说是CG动画电影的领跑品牌，绝对不用怀疑其水准。本片也是自今年Pixar正式被迪斯尼收购后的首部作品。这次的故事发生在一个古怪的汽车世界里。主角是一辆喜欢出风头的靓丽跑车。妄图在66号公路飙车大赛中一鸣惊人，却在比赛途中意外迷失方向，闯入了一个陌生的小镇，由此踏上了冒险之旅。虽然这次跑车的卡通造型有些古怪，眼珠在巨大的挡风玻璃"眼白"里显得有些不伦不类……(至少远不如玩具、怪物、小丑鱼和超人一家来得养眼可爱)不过毋庸置疑，这部全年龄杀手作品肯定又是年度票房笑到最后的几个。



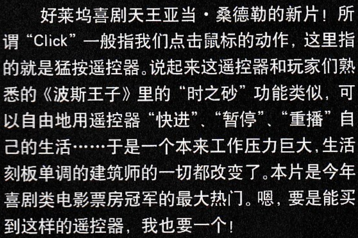
推荐指数： ★★★★☆



神奇遥控器 (Click)

首映日期： 2006年6月23日

喜剧片



好莱坞喜剧天王亚当·桑德勒的新片！所谓"Click"一般指我们点击鼠标的动作，这里指的就是猛按遥控器。说起来这遥控器和玩家们熟悉的《波斯王子》里的"时之砂"功能类似，可以自由地用遥控器"快进"、"暂停"、"重播"自己的生活……于是一个本来工作压力巨大，生活刻板单调的建筑师的一切都改变了。本片是今年喜剧类电影票房冠军的最大热门。嗯，要是能买到这样的遥控器，我也要一个！

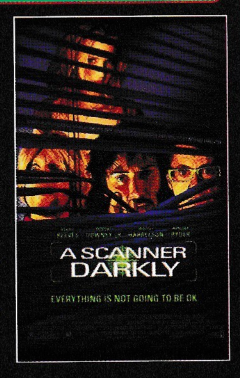
推荐指数： ★★★☆

黑暗扫瞄仪 (A Scanner Darkly)

首映日期： 2006年7月7日

科幻片

这其实是一部小成本的独立电影，但集结了我们耳熟能详的众多明星：基努·李维斯和维诺娜·赖德继《惊情四百年》多年之后再度联袂出演！剧本改编自传奇作家菲利浦·K·迪克的同名科幻小说（PKD！不知道的都是科幻伪饭），他前一部被改编成电影的作品是小汤哥主演的《少数派报告》。本片最大的看点是在真人拍摄的基础上，再渲染成CG动画风格。视觉效果绝赞，和我们玩家熟悉的JSRF、XIII、Killer7等作品的动画渲染风格类似。个人极其期待的作品。



推荐指数： ★★★★

迈阿密风云 (Miami Vice)

首映日期： 2006年7月28日

动作片

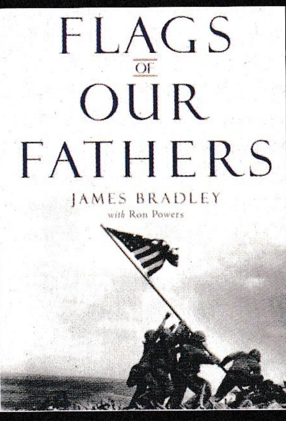
本片改编自80年代的热门动作剧集。两位奥斯卡新生代影帝杰米·福克斯和柯林·法瑞尔在本片中将展开一场好看的飚戏；而我们再熟悉不过的巩俐阿姨将出演亚洲和古巴混血女反派的角色！影片的设定非常接近玩家熟悉的GTA3：Vice City——没错，迈阿密就是这样一座"罪恶之城"。

推荐指数： ★★★☆

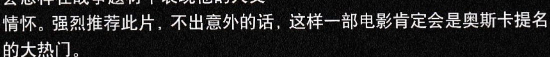
父辈的旗帜 (Flags of Our Fathers)

首映日期： 2006年8月4日

战争片

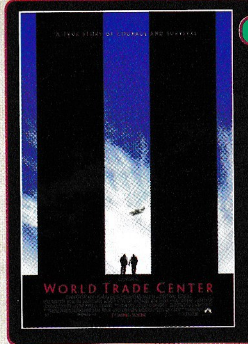


好莱坞近年来最活跃的老牌男星克林特·伊斯特伍德继《百万美元宝贝》之后的最新导演作品。制片是大名鼎鼎的斯皮尔伯格。这是今年唯一的战争片巨制，根据二战美军在太平洋战场的回忆录《父辈的旗帜：硫磺岛战役的英雄们》改编。原著封面正是那幅摄影史上著名的照片，被喻为二战期间"不倒的美国精神"的伟大象征。如果你是喜爱历史厚重感的男性观众，那么千万不要错过这部电影。个人非常期待以表现细腻人物内心见长的伊斯特伍德会怎样在战争题材中表现他的人文情怀。强烈推荐此片，不出意外的话，这样一部电影肯定会是奥斯卡提名的大热门。



推荐指数： ★★★★★

世贸中心 (World Trade Center)



首映日期： 2006年8月9日

灾难片

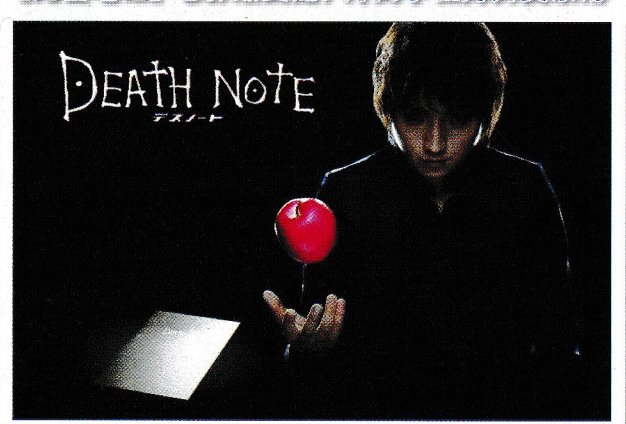
911事件被改编成电影只是时间问题。如今终于由笔者痴迷的大导演奥利弗·斯通完成，由笔者痴迷的男演员尼古拉斯·凯奇主演，哇哈哈。影片融合了美式英雄主义和求生片的元素，讲述恐怖分子袭击双塔之后，两位埋在废墟下的警察求生的故事。虽然肯定少不了美国佬的道德牌坊，不过还是值得一看。

推荐指数： ★★★

动漫速递

TEXT BY AIDOWAZI

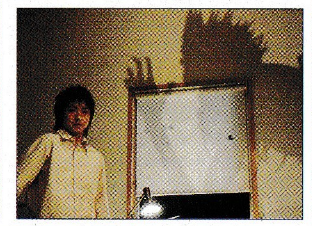
《死亡笔记》电影版受宠，片商争相挥舞支票薄



由金子修介监督执导的超人气漫画《死亡笔记》的真人电影版"前篇"，即将于6月17日公开上映了，据官方宣布，本作将在世界范围内放映，目前已经确定了将在亚洲8个国家和地区公开上映。

本作由于漫画的高人气，所以很受片商们的关注，在戛纳电影节上，世界各国包括欧美国家的近50家影院公司片商都拿着支票薄对《死亡笔记》摇起了橄榄枝，意欲得到本作当地的放映权，而在日本本土，从韩国、泰国、我国的香港和台湾等地也有将近40个影院公司片商来到本片的制作单位日本电视台来洽谈放映权合同，这对一部连试映会都没有召开的电影来说，在日本实在是从没有过的先例。

在观看了长达5分钟的剪辑影像后，各国片商异口同声地说本片完全再现了原作漫画的感觉，因此也加快了和日本电视台商谈放映权的进程。其中，我国香港的"嘉禾影片公司"已经率先得到了在香港和台湾地区放映的权利。具体达成协议的金额虽然没向外界公布，但已经可以确定是以日本电视台当初的最低提示价将近两倍的价格购得了本片的前后篇放映权。除此之外，泰国方面也已经达成协议，韩国方面还有两家公司在互相竞价。在亚洲，本片还将在菲律宾、马来西亚、印度尼西亚与新加坡等国家放映，在欧美方面，来自德国、法国、意大利的片商也在纷纷对本片进行咨询，最终上映的国家可能达到15个左右。



中村狮童为"死神琉克"献声

6月17日上映的真人电影版《死亡笔记》中的另一位角色——"影之主人公"死神琉克的配音演员于6月1日被公开了，将由33岁的歌舞伎演员中村狮童担当。

作为本片上映前最后未公开的秘密，琉克的配音演员究竟是谁，究竟谁比较适合在网络上一直被吵得火热，也引起了很多争论。而这次为琉克配音的中村狮童在NHK大河剧《新选组》中就曾与本片主角藤原龙也合作过，相信再次合作起来会熟门熟路。由于死神琉克在本片中的形象完全采用CG制作，因此，中村狮童并不需要实际参与拍摄，只需要在摄影棚中为角色配音而已。即使如此，由于中村狮童本人即是漫画版《死亡笔记》的FANS，所以他也表示一定要努力将漫画中琉克带给自己的印象原汁原味地表现出来。



本片已经进入了上映前的最后阶段，从3月开始预售的电影票已经突破了一万一千张，高居今年日本国内电影的榜首。

尹孙河为剧场版《遥远的时空中》献歌

韩国籍演员兼歌手尹孙河近日被爆将为动画电影《剧场版 遥远的时空中 舞一夜》献歌。

尹孙河是位韩国籍在日发展艺员，在6月1日出版的"体育日本新闻"上，刊登了她将为这部动画电影演唱主题歌《轻轻地，轻轻地》的消息。据称：《轻轻地，轻轻地》这首歌为尹孙河独立创作的新曲，由于其和风旋律与电影的世界观十分合拍而被确定为主题歌。本歌的CD将在8月9日发售。

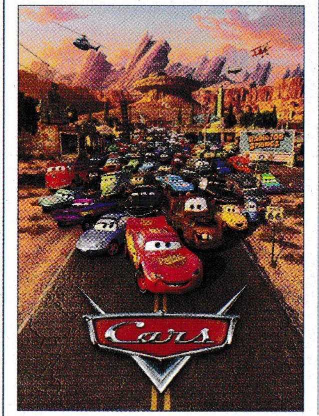
动画电影《剧场版 遥远的时空中 舞一夜》是根据游戏改编的女性向的恋爱作品，预定今夏上映。





《汽车总动员》试映会群星云集

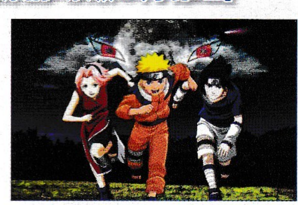
据路透社近日发自美国北卡罗来纳州的消息，电影《汽车总动员》在本地举行了电影试映会，在试映会现场，各路明星齐聚一堂。以导演约翰·拉塞特和在影片中为"萨莉"配音的好莱坞女演员波妮·亨特(Bonnie Hunt)为首，众多为电影中角色配音的明星们都一一到场，甚至连雪佛兰车队的著名车手吉米·约翰逊也携娇妻来到现场为本片捧场，声势不可谓不大。



本片同样是由皮克斯公司亲自操刀，在接连带给我们《玩具总动员》、《海底总动员》、《超人总动员》之后，皮克斯正式加盟了迪斯尼的动画部门，这让很多观众都担心皮克斯从此丧失了自己的独立创造性，因此，这部《汽车总动员》的上演也是皮克斯向大众证明自己的最好机会。

《火影忍者》最新剧场版8月推出

超人气动画《火影忍者》系列将于8月5日推出最新的剧场版作品——《剧场版火影忍者NARUTO大兴奋！三月岛的动物骚动》。



鸣人他们这次的任务，是去保护在遥远的南海一个名为三月岛的小岛上月之国的王子，王子正在环游世界的旅行中，鸣人他们必须把他平安地带回来。不过，这位王子可有个小毛病，总是认为金钱什么都能买，旅行中甚至把整个马戏团都买了下来，这可给鸣人添了不少麻烦，光是要照顾任性的王子就已经相当吃力了，更不要说还要招呼那些那些听不懂人话的动物们。好不容易才将王子带回三月岛了，等待着他们的却是使用谜之忍术的忍者三人众。



在今年夏天，本作将在日本全国东宝电影剧院放映，火影忍者们新的战斗即将展开。

东映制作新形态动画



（上图上部左边第三位为高桥社长，下部左为天野喜孝，中为佐野史郎，右为奥秀太郎）

东映动画（社长：高桥浩）于5月30日在东京都内召开了记者招待会，宣布将启动制作特殊动画DVD的计划，并将在8月1日发售其相关DVD第一弹。所谓"特殊动画"，就是以水墨画，水彩画，油画等手绘画或者以插图，照片，版画，CG等静止画像为主，配上语言、音乐等手段制作而成的新形态动画。与传统动画不同，这种动画的脚本、作画、编集等都以艺术家为主体，因此，能够将艺术家自身的风格在作品中体现得淋漓尽致。

将于8月1日发售的DVD第一弹中，包含了8部作品，其中不乏一些大师们的作品，我们可以看到著名插画师天野喜孝、监督佐野史郎等熟悉的名字。这其中尤为引人注目的是天野喜孝担当原画绘制的作品《Fantascope～tylostoma～》，为了配合制作这部作品，天野喜孝共画了200张以上的原画。而另一部由佐野史郎监督的《一颗露珠》，将摄影界巨匠植田正治拍摄的照片与原作者小泉八云的小说巧妙的结合在一起，将一种独特的世界观和作品风格呈现在观众们的眼前。

在记者招待会上，东映动画的社长高桥浩强调，由于各位艺术家们自身也参与到制作中，将各自心中独特风格的世界观通过"画"来表现出来，才能创造出这些与以往不同的作品。这也是东映摸索制作新形态影像作品的第一步。





"北斗英雄传－台场之章" 北斗再临！



富士电视台在3月公布了《北斗神拳》新的电影版《拉欧殉爱之章》的制作计划，为了给电影造势，富士电视台决定为电影举办名为"北斗神拳 英雄传－台场之章"的主题活动。在7月15日到8月31日期间，在台场休闲公园一角的北斗博物馆，将举办《北斗神拳》的主题展会，参观者可以在现实中感受到《北斗神拳》的魅力。

在北斗博物馆中，参观者可以欣赏到运用了3D动作捕捉技术制作的影像，其中收录了所有《北斗神拳》中的名场面，在场馆中还设置了《北斗神拳》中各角色等身大的模型。并且，参观者还可以通过在现场购买特殊硬币玩《北斗神拳》的主题游戏，还会有诸如"史密斯爷爷的种子"等各种只有在会场内才能买到的限定版商品，一定会让"北斗"的FANS们感到心满意足。

最后引用官方的标语：这个夏天，你将会成为北斗？还是拉欧呢？



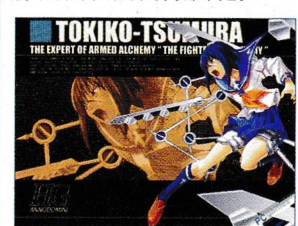
《武装炼金》TV动画化决定发表



以一部《浪客剑心》而闻名动漫界的漫画家和月伸宏先生最近鲜有佳作，近期创作的一部漫画《武装炼金》本打算长篇连载但却由于反响不佳而被漫画社强行要求草草结束。但正是这部被强制结束的作品，在5月29日发售的《周刊少年跳跃》上居然发表了决定TV动画化的消息，这让很多人都非常感到意外。

《武装炼金》的世界是一个炼金术盛行的世界。主角高校生武藤和树被炼金术所造的怪物所杀，但是由于"核金"（相当于贤者之石？）的关系而死而复生，而给予他"核金"的，是一位神秘的少女斗贵子，故事也就围绕着复活后的武藤和树与怪物们的战斗而展开。

看得出来，很久没有佳作推出的和月伸宏是原打算借着《钢之炼金术士》所营造出来的炼金风暴而再次火上一笔的，不过，《钢炼》的FANS们显然不买帐，《武炼》的结局也只好草草收场，所以这部作品被决定动画化才格外使人意外。目前，官方公布了一部分制作人员和角色声优名单，里面俨然有大牌声优福山润、柚木凉香、平野绫等人，相信制作方对本作的制作还是非常认真的。本作的监督为加户誉夫，目前放映局和放映时间都未定。



《蜂蜜与四叶草》续作主题歌演唱者决定

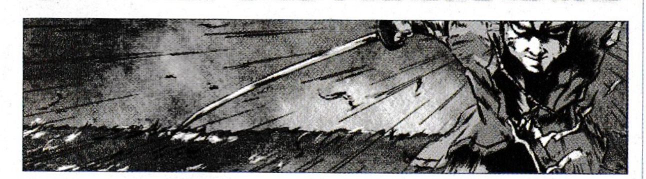


将于6月29日开始播放的富士电视台动画《蜂蜜与四叶草2》开场主题歌的演唱歌手于25日被确定了，将由原人气组合乐队"JUDY AND MARY"的成员"YUKI"（34岁）演唱。

由羽海野千花原作的《蜂蜜与四叶草》漫画版如今累计销量已经超过了530万本，改编的动画版第一部自去年4月起在富士电视台深夜频道放送以来，全24集平均达到了3.0%，最高达到了4.2%的高收视率，并且动画结束之后在FANS中的热潮依然不断，所以决定制作本作的第二部。另外，今年夏天由樱井翔主演的真人电影版也将公映。

由于原作者羽海野千花对YUKI演唱的第一部开场主题歌十分满意，所以特地邀请YUKI继续演唱续作的开场主题歌，而结尾主题歌也根据羽海野千花本人的希望，由前作结尾主题歌演唱者スネオヘアー（35岁）担任。在日本的动画制作续篇时，开场主题歌和结尾主题歌起用与前作一样的歌手，这也是极为少见的异例。

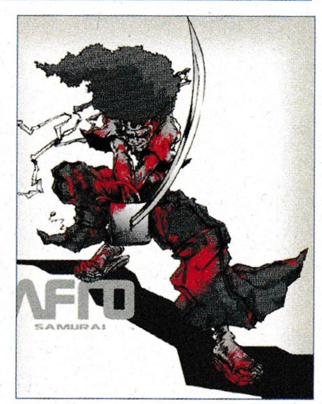
《AFNO武士》动画版与电影版制作双头并进



日本动画制作公司GDH为美国CATV电视台制作的动画片《AFNO武士》在进行动画制作的同时，还将制作同名真人电影版。真人电影版将由富士电视台与美国加利佛尼亚州的Mosaic Media Group公司共同投资，由好莱坞方面担当制作。

《AFNO武士》的原作者为日本动画制作大厂GONZO的冈崎能士，作品虚构了一个"暗之剑客道"的世界。在这个世界中只有一个法则，排名第一的剑客可掌管这个世界的一切，而只有NO.2的剑客才可以得到挑战NO.1的资格。而主角AFNO便是这个世界的NO.2。

作为一款专攻西方市场而制作的作品，《AFNO武士》的整体风格是不符合亚洲人的审美观点的，从原画上我们就可以看出，这部作品的整体风格粗犷，与日本动画的细腻风格完全格格不入，倒有七八分美国漫画的神髓。目前动画版还在制作中，预计今秋便可以与美国观众见面，动画版DVD也定于2007年春季发售；另一方面，真人电影版也定于2007年上映。



以海的名义



老少爷儿们好，我是大条君，名糙人不坏的一个小写手，已经是第二次在这里跟诸位做心灵交际了，倍感荣幸。别看我只出现在动漫游这一个栏目里，其实对整个《游戏城寨》英俊潇洒的读者们而言我也并不算什么外人。一来这动、漫、游就是那不分家的好哥仨，二来十年前我也曾经是SEGA帝国连续三朝的臣民，虽然后来叛逃到PC阵营中，但是体内除了满腔的下水杂碎外依然流淌着游戏一族的灼热血脉。

刚刚接触电脑的时候很菜，是KOEI的多平台全机种绝世名作《大航海时代2》伴随我度过了那段生疏的岁月，经典的光环并不会随着时间的流逝而黯淡，反而只会增加我们心中怀旧的砝码，游戏过程无需饶舌，稍微有点年轮的玩家都曾有过切身体会。我承认，之所以很突然地提起这款昔日的经典只不过是为了绕着弯儿引出今天的主题"海"而已，看到这里，我想冰雪聪明的读者大概已经喊出一部漫画的名字来了，无错，那便是今天俺要挥出的第一拳——《海贼王》。

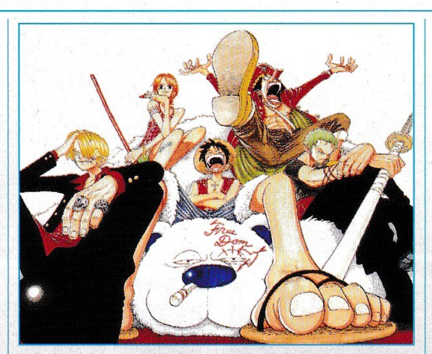
TEXT BY 大条君

征服——《海贼王》



《海贼王》的学名是《ONE PIECE》，作者叫做尾田荣一郎，在《少年JUMP》上连载已达九年，其知名度与受欢迎程度都是响当当的。现在来看，这漫画当初最大的亮点在于"海贼"二字，叛逆类的题材总是很容易引起读者共鸣的。路飞，一个立志要成为海贼并找到世界最大宝藏的不平凡少年，为了追寻梦想毅然决然竟然只身一人踏上了一艘小船出海去了，问题是他还不会游泳……虽说这大海放眼看去浪涛连绵茫茫无际，会不会水都差不太多，一个失足扑通掉下去没人救的话准淹个死翘翘，但纵观全球上下几千年的文明历史作为一名合格的海贼学员来讲不会游泳那就是个神话呀。不管怎么说，海贼的故事就这样开始了，随着情节的不断进展，尾田荣一郎用他的生花妙笔缔造出了一个长达九年的神话传说，将那波澜壮阔的大海贼时代活生生地呈现在我们眼前。

俗话说"一个篱笆三个桩，一个好汉三个帮"，



海贼也不例外。旱鸭子船长路飞同志一路行来一路歌，凭借着他那超人一等的肚量与古道热肠的精神，将形形色色的伙伴们一个个地聚集到了自己身旁，嗜剑如命的三刀流剑客卓洛、爱财如命的航海士奈美、好色如命的厨师山治、可爱到要命的船医乔巴以及吹牛不要命的大话王乌索普……无论男女，无论人兽，他们有一个共同的称呼——草帽海贼团！伙伴多了实力也越来越强了，自然名气就越来越响，麻烦随之也就多了起来。"人怕出名猪怕壮"这句话真是一点都不假，看看咱们社会上那些艺界人士啊体坛健将啊高考状元啊美女作家啊养殖专业户啊只要一出名肯定是备受关注举国侧目，可如果那些不法分子比如杀人越货偷鸡摸狗坑蒙拐骗之流的受到关注会有啥结果呢？等着他们的除了坦白从宽抗拒从严之外就只有监狱的铁窗了吧？这海贼出了名就等着被通缉到底吧……于是，场面越发地热闹并精彩。

联合政府、伟大航道、海贼王的宝藏、七武海、历史正文……谜团一个接一个地出现，令人目不暇接欲罢不能，别看《海贼王》现在已经连载了四百余话之多，其中大把的伏笔与线索都还没有给出答案呢，可怜好奇心如我一般旺盛的读者们无时无刻不在痴痴等待着尾田大神的新进展，那种心痒难搔牵肠挂肚的感受简直比谈恋爱还要折磨人，个中滋味只可意会不可言传也。

大海，夕阳，骷髅旗，欢迎来到海贼的世界，让我们随着波涛起伏一同把酒言欢快意恩仇，只需一个眼神，一个手势，一句话，就能让你感受到友情，感受到信赖，感受到海上男儿的豪迈。海贼，只是一个代号，宝藏，无非是努力的回报，同伴，我心中的称呼，大海，永远的目标！



掌握——《海皇纪》

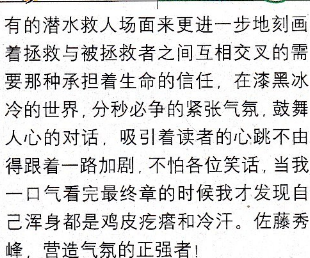


提起川原正敏也许并不会有很多人知道，因为这是一个始终以三流自居的"只属于部分人"的漫画家，之所以说是部分是因为他的作品针对性极强，并非前面《海贼王》那样友情＋努力＝胜利的少年漫画，而是青年向的以弘扬男儿气概为中心的"战"之类型，很早以前SEGA的MD上曾经有过一款游戏叫做《修罗之门》的，就是改编自川原正敏的同名漫画。接下来就要说说他目前正在连载的长篇漫画《海皇纪》。

毕业于商船高等专科学校最终却做了漫画家的川原正敏一直以来的梦想就是描绘以海洋为舞台的故事，因此才会有《海皇纪》这部作品的出现。故事发生在遥远的未来，就像陆地上会有国家一样，在大海上也存在着没有土地的国家，那便是神秘的海洋一族。本书谜一般的主人公风·刚马备前驾驶着海洋一族特有的黑色影子船出现在世人面前，随即，大陆第一兵法师、兴武王转世、天才军师、暗夜魔人、大魔导师、还有历来在川原作品中沦为摆设不受重视的女人们等等等等听上去就很不一般的人物们粉墨登场大展神威。国与国之间的大部队壮烈对决，匪夷所思的舰队海战，让人满脸黑线的魔导武器……精彩纷呈悬念不断，宛如一部名家执导的电视剧般让人欲罢不能。

和《海贼王》相较而言的话，虽然二者都是在海上作战，但《海皇纪》最大的不同就在于非常注重"航海"，对于风帆的使用和海流的走向甚至船只的自身特点作者都有很合理的介绍与安排，可以说几乎每一次的海战都是精心设计的，科班出





身的就是不一样啊！《海皇纪》描绘的是乱世纷争，战斗中谋略和心计这些方面的设定也是别出心裁又出人意料，紧要关头总有让读者想不到的转折出现，看得人是大呼过瘾。这些内容在单纯的少年热血漫画《海贼王》中是无法体会得到的。而最令人激赏的莫过于《海皇纪》中所蕴含的那种川原正敏流漫画特有的男子风骨，那是一种让人仿佛身处大海中的感觉，平静里蕴藏着不可估量的潜力，每一次爆发都让人有一种全新的感动。有位网友曾经这么评价这两部漫画："如果说路飞是要征服海的少年，那么风·刚马备前就是要驾御海的男人。"没错，即使同为意欲振翅高飞的雄鹰，也是有各自不同的奋斗目标。

虽然名为海皇，川原目前并没有给出一条清晰的争霸主线，只是通过风这个中心率领他的伙伴们以几乎类似于四处飘流的航行来展开下一步情节，很可能连川原自己都不是很清楚影子船的下一步将会怎样前进吧。说实在的，每次推荐《海皇纪》给别人对我来说都是一件很费力而且不讨好的事情，因为这部漫画的布局太大了，大到以目前二十七卷单行本的份量所展现出的海皇世界也只不过是冰山一角而已，集中用事件来表现个人魅力而整体结构趋于松散，加上绘画的个人风格极其强烈，所以一提起《海皇纪》来很难说服别人相信这是一部真正的经典之作。我遇到过不少认为《海皇纪》难看到毙的人，也遇到过很多对其赞不绝口的同道，就是没有听说过诸如一般、还行、普普通通之类模棱两可的评价。唉，这种针对少数人群而创作的FANS向作品，是注定无法成为漫画界的皇者的。



生存——《海猿》

连着介绍了两部未完结的作品一定会让人感觉不爽的，接来要推荐的是由小森阳一原案加佐藤秀峰作画的12卷已完结的成人漫画《海猿》……说成人漫画似乎有点那个，我们还是姑且称之为青年漫画吧。从某种方面来说，《海猿》要比前面两部作品面向的人群更广泛，因为其题材取自现实生活再加上佐藤秀峰高人一等的煽情手段使得这部漫画大受欢迎。随着同名电影和电视剧的连续成功改编让《海猿》为更多的人群所熟知，其社会影响力非同小可不容忽视，据说托电影之福，日



本的海上保安队今年的报名人数比往年要增加了好多呢。

《海猿》又名《海防英雄》、《海上拯救队》，虽然译名比较混乱但都是一个东西。19岁的仙崎大辅是海上保安巡逻船流星号上的一名新丁副航海士，22岁的浦部美晴是《每朝新闻》报社的新人女记者，二人经过一次尴尬的邂逅算是认识了，随即因为工作关系而逐渐熟识起来且关系越发暧昧……咳！其实这些都不重要啦，咱们今天要说的不是卿卿我我面红耳赤的罗曼蒂克，而是那热血与勇气并存的海上男儿世界！

顾名思义，海上保安队就是负责海上日常的巡逻保安，同时还要参与海难现场的救援工作。大海是个神秘而又危险的世界，什么情况都会发生，流星号的每一次出海都是一场人与命运之间的殊死搏斗。不管是拯救着火的偷渡船还是即将沉没的游艇，甚至还有海上紧急迫降的飞机，每一场天灾人祸的性命攸关时刻，人性的真实写照都会一幕幕地呈现在我们眼前。震撼之余，也感悟到佐藤秀峰所要表达的其实就是“面对灾难，即使无助也决不能放弃，正因为害怕，所以才需要勇气”这样一种顽强不屈的生命理念，有这么一段台词令我无法忘怀：“要在我生日时，想着我，为我哭泣，我没有什么可以留给你，要幸福地生活下去。”努力生存下去正是《海猿》的潜在主题。

眼泪是为了什么而流的呢？是信任和生命！在仙崎大辅接受潜水培训期间，源太郎教官对他们所有人说道："海底是一个没有氧气的特殊世界，大海就是互相托付生命的关系，这是陆地上无法感受到的热切信赖。"正是这句看似普通的话语点出了海底救难行动的中心。在前面提起的两部漫画也曾或明或暗的表达出同伴之间的信赖对集体有多么的重要，但《海猿》更是用绝无仅有的潜水救人场面来更进一步地刻画着拯救与被拯救者之间互相交叉的需要那种承担着生命的信任，在漆黑冰冷的世界，分秒必争的紧张气氛，鼓舞人心的对话，吸引着读者的心跳不由得跟着一路加剧，不怕各位笑话，当我一口气看完最终章的时候我才发现自己浑身都是鸡皮疙瘩和冷汗。佐藤秀峰，营造气氛的正强者！

海上保安队的生活充满着紧张与刺激，然而绷紧的弦总有断掉的一天。伴随着对人生目标的困扰，仙崎大辅内心的负荷终于超过了自己所能承受的极限。面对着逃避大海的19岁少年，我们的女记者毅然出马。不知为什么，看到这一段我很想用百炼钢化作绕指柔来形容这种情节，可又知道明明不是那么一回事啊。我想说，再坚强的男人心中也终有软弱的一面，除了女人真就想象不出还有谁能够用自己的热情来温暖这里，作为青年漫画来说佐藤秀峰对感情戏刻画得不够细致，但对于床戏却……啊！怎么不知不觉的又扯到女人身上去了？我错了，我不该用这种限制级的情节来误导和吸引读者的……

想说的终于都说完了，看到这里大家也一定有被骗的感觉吧？《海贼王》、《海皇纪》、《海猿》这三部漫画其实除了都沾了个“海”字之外并没啥多么惊人的相似之处，之所以放到这么一篇垃圾文里攒堆儿进行介绍完全就是想要营造出一种燕瘦环肥任君挑选的氛围来。三个不同类型不同年龄层的漫画我想总会有一款适合您高尚的口味吧？假如能有人因此而找到自己喜欢的上等漫画，我会很高兴的。



寒蝉鸣泣之时



TEXT BY AIDOWAZI

此图来自中国ＢＴ联盟HKG字幕组



故事大纲：

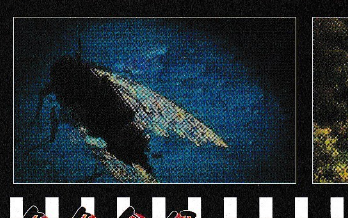
昭和５８年初夏，这一年的夏天，热浪比以往任何一年都来得更早，夏蝉也比往年更加卖力地嘶鸣着。

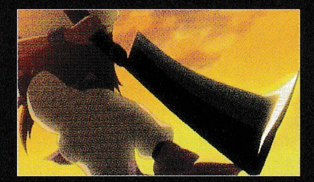
在鹿骨市雏见泽村，这个人口不满二千的小村庄里，噩梦又开始降临了。

雏见泽村连续奇异死亡事件(1979年～1983年)。在每年6月的这个时候，村子里都会发生一人死亡，一人失踪的离奇事件。而这一年的夏天围绕着神社、祭典、水库，死亡的连锁再次展开。被隐藏在昭和中期这段历史中的黑暗之阴影，再次浮现在人们眼前。

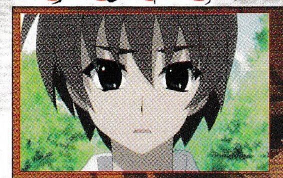
这是阴谋吗？偶然吗？还是单纯地遭到了诅咒？

前原圭一，一个刚刚从都市中搬来的少年，被卷入了这一系列离奇事件的旋涡中，梦魇的阴影笼罩在他的身上，圭一究竟将何去何从……



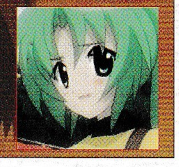



角色介绍：



前原圭一：最近才从都市里搬到雏见泽附近的少年。成绩优秀，头脑灵活，好奇心旺盛，搬来后不久便交到了一群好朋友，本来只想静静地在田园间生活的他却被卷入一系列恐怖离奇的杀人事件中，而周围的朋友们却……

龙宫雷娜：很会照顾人的小女生，同圭一是最要好的朋友。性格上对可爱的东西没有抵抗力，无论什么东西觉得可爱都会带回家收藏，因此废弃工程的垃圾场便成了她最喜欢的收集场所。虽然看起来很天真，不过在其身上却隐隐能感觉到隐藏着什么秘密。



园崎魅音：圭一和雷娜的同学，村中名门园崎家的下一任家主，在同伴中是个大姐大似的人物，每天放学后，都会以“社团活动”的名义，强迫圭一和她们一起玩耍。似乎对圭一有好感，同时作为园崎家的继承人，身上背负着不为人知的宿命。



古手梨花：古手神社的独生女，像只小猫一样可爱的女孩子。在每年6月举行的祭典上担任巫女的角色。和沙都子生活在一起。无论发生什么事都是一副与其实际年龄不符的冷静模样，莫名地也让人觉得有些恐怖。

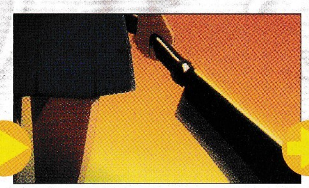
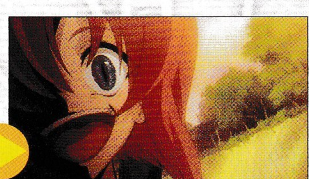


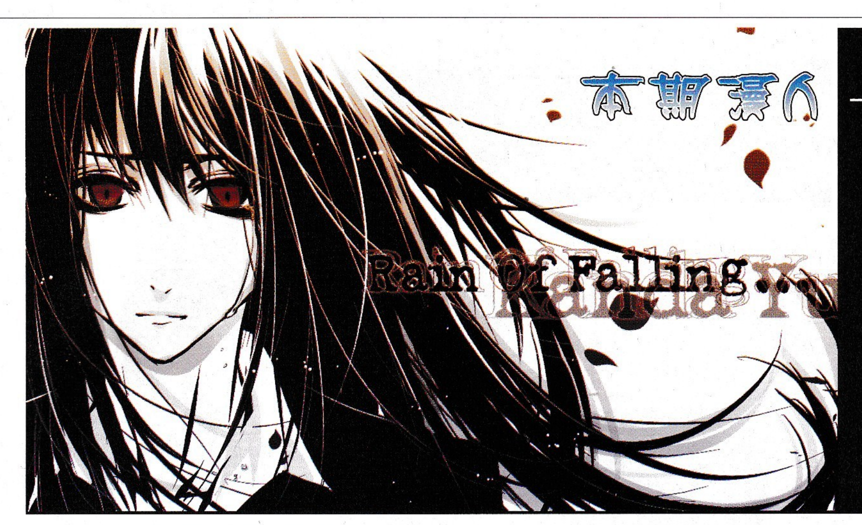
北条沙都子：雏见泽第一的恶作剧能手。性格上极为要强，常用那种奇怪的大小姐的口吻说话。有一位哥哥，不过已经在一年前雏见泽村发生的离奇事件中失踪了，现在寄住在梨花的家里。



刚刚还天使般的少女转眼就换上了一副恶魔般的面容，这也是本作最让人心惊胆颤的地方。

作为一部从游戏改编而来的动画，本作的出色素质几乎叫人大吃一惊，抛开那略为幼齿的人设不提，本作的气氛渲染在同类型的动画中可谓是上乘之作，无论是夏季乡间小道上夕阳西下的温馨还是那种一步步逼近主角的紧张和不安感，都让人不得不佩服制作人员把握故事整体气氛的能力。从目前已经播放的几话来看，这部动画是以每四话为一单元，虽然都是说的同一个时期发生的故事，角色也相同，但最后得出的事件真相却截然不同，就象一部单个事件多个谜底的悬疑推理剧一般，让人观看时欲罢不能，这也是这部动画最大的魅力之一。如果你是一位推理小说迷，又或者喜欢那种惊悚悬疑的作品的话，那么无论如何，这都是一部你不能错过的佳作。

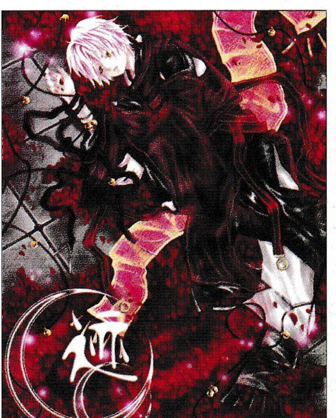





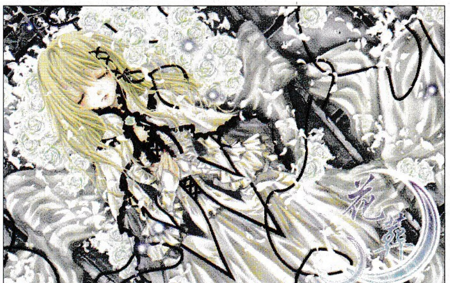
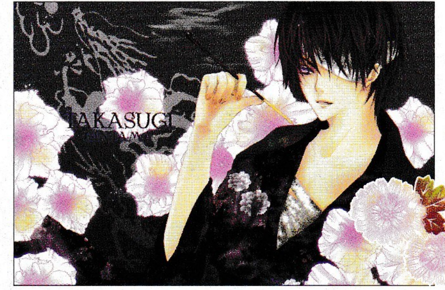
本期漫人——fox.cc

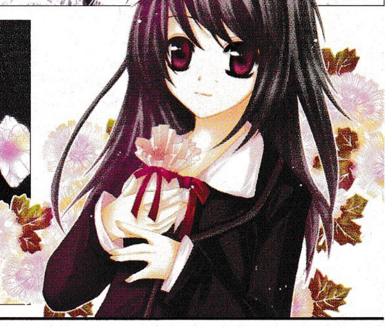
TEXT BY 吉祥天

现在发布一则通缉外星人的启示，此人姓名fox.cc，无性别，曾是火星外交部部长，为促进两星的友好邦交，18年前来到地球伪装成地球人过活，但是自从地球时间公元2001年，此人接触了叫做CG的东东后开始不务正业，并与本部减少联络，两年前竟然逃窜到加拿大过起了悠闲的12年级学生的生活！目前此人已刻意隐匿，传闻曾在http://www.13th-garden.net出没过。由于此人擅离职守，本部决意下令捉拿，如有知情者，请直接与火星驻地球通信分部联系，有重赏！










超Q小访问

吉祥天 因为什么原因喜欢上画画的？

fox.cc 好像是从幼儿园老师说我的画漂亮开始吧，得到别人的赞许好开心！

吉祥天 现在已经进化到画CG了？

fox.cc 其实刚开始只是想学会用PS而已，后来上网发现了好多CG狂人，受到刺激，就开始钻研这个了。

吉祥天 为什么跑到加拿大去了？

fox.cc 在父母大人的安排下，稀里糊涂就去了……

吉祥天 那里的风景很美吧？

fox.cc 景色非常棒！这里除了市中心以外的楼都是低层的，每时每刻都能看到很漂亮的天空。而且四季也很分明，才刚过了樱花飞舞的季节，好美。

吉祥天 那对未来的道路有什么规划吗？

fox.cc 首先是要考上大学，这边的大学生活没有国内的轻松呢，然后也会继续坚持绘画创作，出同人志等等。等大学毕业后我就马上回国。

吉祥天 那边不是很好吗？为什么急着要回来？

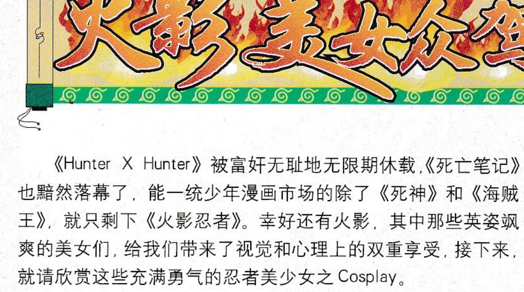
fox.cc 因为没有亲人和朋友在身边，也没有动漫的氛围，现在只要一放暑假我就马上跑回去参加漫展。

吉祥天 你说的同人志是自己策划出版的？

fox.cc 我和朋友们一起做的，打算出两本，虽然进度比较慢但6月份就会有初步消息了，到时候会在主页公布。


fox.cc自画像

祝！Level up 越办越好!! Fox.cc



《Hunter X Hunter》被富奸无耻地无限期休载，《死亡笔记》也黯然落幕了，能一统少年漫画市场的除了《死神》和《海贼王》，就只剩下《火影忍者》。幸好还有火影，其中那些英姿飒爽的美女们，给我们带来了视觉和心理上的双重享受，接下来，就请欣赏这些充满勇气的忍者美少女之Cosplay。





▲好……好漂亮啊！这么美的小樱，估计佐助也抵抗不能了。



▲看似柔弱实则很剽悍的个性美女御手洗红豆姐姐。



▲井野和小樱这对小冤家难得碰到一起还这么文静。



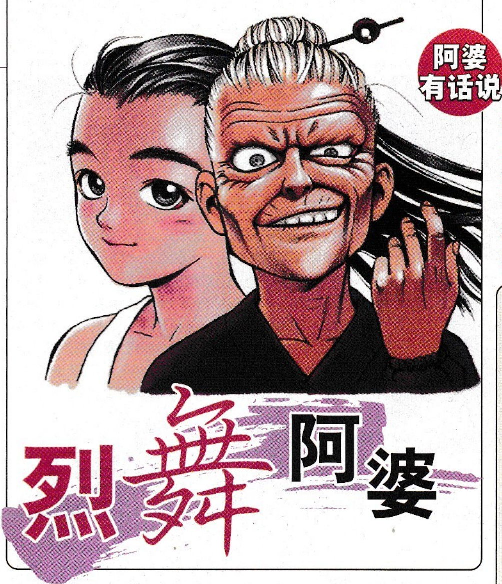
▲沙忍的手鞠，有个我爱罗这样的弟弟想必很头疼吧？





◀▲纲手大人的清纯版和成熟版，这也差太多了吧！

▲传说中的暗部美女，果然有着神秘的诱惑力呀！



阿婆有话说

想必各位高三的同学看到这期杂志的时候，你们已经度过那人生中仅有的几次重要考试之一了，且不论成败，疲惫的身心也终于可以得到放松了，好好休息一下吧！听听音乐，打打游戏，外出旅游，或是再与同学们多聚一聚，这之后可就各奔西东了，把握住机会哦，下来也还是衷心祝愿你们都能考上自己心仪的学校。当然，在高考紧考完的那一天，远在德国的32支劲旅也开始围绕着一个皮球展开每四年一度的厮杀，各位球迷朋友们也请一起跟随他们舞动吧。另外论坛新开设了主流掌机的影音交流区以及BT下载版块，欢迎来访问。



读者自留地

5B期读者意见选登

吉祥天（乱入）：（笑眯眯暗藏杀机）你以为什么？

黑龙江 吴博林：咱们的音乐台非常棒，但惟一不足就是CD，如果能改成VCD就好了。

阿婆：同学，那岂不就成"levelup电视台"了……

辽宁 赵钰铭 我觉得音乐台应该一起介绍完歌曲后在一起放比较好，否则很影响联贯性。

阿婆：感谢你的建议，这期的levelup音乐台这是这样做的，且听听效果如何？

天津 林潇宇：能否刊登世界杯32强各队的大名单，毕竟世界杯就要到了。

阿婆：这个……会占很大篇幅的，不过论坛新开的世界杯专区里有一个关于这个的帖子，需要查找的话请去http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=62&ID=239849

读者意见选登

上海 叶皓剑：我对本期E3的专题报道很满意！让我第一时间了解到次世代的相关信息，小编们辛苦啦！

某两位编辑：呜呜……没白熬，值！感谢你，我们会继续努力的！

安徽 张宇：没想到吉祥天竟然是姐姐，我一直以为……



召唤大家心中的经典台词

[楼主：病态天使]

如题，召唤大家心中的经典台词， 不仅是游戏的。

相关地址

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=241843

相关回复

灌茶：波动拳，升龙拳。

灵魂の新生：绝对不能逃绝对不能逃绝对不能逃绝对不能逃。

蓝色灵感：你已经死了。

波动拳！

你已经死了。

病态天使：I AM REAL

乐天BB：三国无双武将打败敌人或被人打败的叫声。

yanghangyeling：被杀，所以去杀人；杀人，所以又被杀，这样到最后真的能和平吗？

恶魔阿土：希罗：目标捕捉……滴……滴……

可罗拉多甲虫：我要代表月亮消灭你们！

亮零：LEVEL UP

funthink：GAME OVER

kutoheiji：当我们拼命寻找四叶草的时候，不应忘了，那些平凡的—— 三叶草。最终幻想：是现在人的口味不同了，当你刚接触游戏的时候，是很容易满足的，玩FC时能玩上一天也是家常便饭，但现在让你去玩FC，还能玩一天么？

本期读者调查 您的意见是对我们最大的支持

1.您觉得本期封面怎么样？
2.对新闻的内容是否满意？
3.您对新作快报栏目的建议是什么？
4.您对动漫栏目有什么建议？
5.本期的"levelup音乐台"去掉了中间歌曲的解说，你是否赞同？
6.《web show》栏目现向各位读者征集中文名称，你觉得叫什么好？

我们将会从读者来信中抽出20位获奖者，奖品是levelup主题T恤一件。



levelup 主题T恤获奖者名单

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
丁阳	上海	200062	许迅展	广东	515041	刘杰	河北	063000
张贝利	陕西	710123	罗丰	成都	610000	叶皓剑	上海	201300
王潇	云南	650011	吴博林	黑龙江	150070	朱海	辽宁	112001
胡绪健	北京	100093	舒心	辽宁	116300	王青云	山西	030001
林竞	上海	200030	王骏驰	辽宁	113006	贾昕宜	广东	525000
肖文	武汉	430071	武月	内蒙古	014010	王云鹏	沈阳	110011
张军	江苏	213016	刘伟	河北	064000			

站长Hikaru的高三趣事

[楼主：hikaru]

随便写两句 ^^ 真心祝各位高三的网友考出好成绩。

我是复习了一年才考上大学的。第一个高三我有一半时间在游戏机房里度过。第二个高三，我作为复读生，和一群同类郁闷男们一起坐在最后一排。

早就得知，我复读的那个班有一个让他们整个集体都引以为荣的事情——那是一个身材非常非常丰满的女孩，男生们给她起了一个外号，叫奶博士（可想而知了吧……）。奶博士坐在第一排，我始终认为老师是故意这样安排的，他们讲课累了，可以低下头来养养眼。

秋天刚开学，天气还很热，有个晚自习奶博士去讲台上问物理老师题目。物理老师就坐在讲台后面，奶博士那天穿了一个领子很低的白衬衣，她走到物理老师身边，把试卷摊在讲台上，弯下腰来询问题目。这时我正在偷偷看新买的《电软》（没错，不是UCG），就听到有人轻声说："Oh... Oh my God... Oh please..."，接下来，让我跌破眼镜的是，后面整整一排男生，一个接着一个，全部起立了，伸长了脖子，眼冒绿光，看着讲台上奶博士的风景。这个时候我才意识到我错过了多么美好的东西，我匆忙戴上眼镜（我看书时不戴眼镜，看黑板时才戴）站起来的时候，奶博士已经意识到不妥，她立刻就站直了身子，面露不屑之神色，让我觉得惭愧极了。物理老师看着我们这一排站也不是坐也不是的郁闷男们，半晌无语，最后说你们……你们……你们这帮蠢材……你们准备再复习一年吧。

班里遂一阵狂笑。

晚自习放学，我拿着我的物理练习册和我的《电软》回宿舍，刚离开教学楼就听奶博士在身后说：你给我站住。我一愣，心想莫不成有飞来艳福——定睛一瞧，眼前却闪出两个超级粗壮男。粗壮男之一说：以后老实点儿，别TM没事儿找事儿，不是你的东西，看了也没用。我一愣，随即会意，说：这真是天大的冤枉，小的啥也没看到。这时奶博士在我后面说：你你……你会不会说话啊？我说：对不起。奶博士说：我没说你。我说：哦，我还以为你说我呢。奶博士说：你走吧。让他走。于是两个超级粗壮男就闪开，让我回了宿舍。

第二天我发现昨晚说"Oh my God"的那个郁闷男被超级粗壮男揍得不轻。

这个经历，让我深刻而扎实地分别从 郁闷男 和 超级粗壮男 那儿学到两个道理——

第一：如果你总是比别人晚一步，那你就会错过很多美景。

第二：不是你的东西，看了也没用。

所以说呢，还是抓紧机会，脚踏实地，多多努力吧！

烈舞幻梦 阿婆

涂鸦坊

本期的幻梦涂鸦坊收录了网友flypig的几幅作品，她涂鸦的常用工具为paintbbs，经常能用简单的几笔钩勒出一个丰富的神态，上色也非常单纯，可以看出他绘画的功底是很扎实的。

涂鸦版地址

http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

help

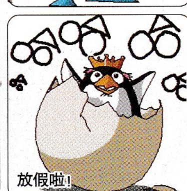
PANG!

pangpang!


草莓


会飞的猪


大神


放假啦!

好吃的樱桃哦

阿婆交友栏!

ID　零·毁
年龄　19
爱好　听歌唱歌、玩音乐、篮球、PS 做图
自我介绍：……> <|||
出没区域：猪笼城寨

ID　2kbbs
年龄　20
爱好　游戏、动漫、当然最喜欢 BIO 拉:)
自我介绍：我只是一个普通人
出没区域：生化危机专区

ID　花生很生气
年龄　25
爱好　喜欢游戏、音乐、篮球、历史
自我介绍：大学毕业，完美主义者容易冲动。自我控制能较差，最大我的愿望每一天都能快快乐乐（幼稚）希望找一个漂亮的MM爱护她 -0- 。QQ：461758194，不说明来意我不加人的。
出没区域：电视游戏专区、猪陇城寨

ID　佳宁
年龄　22
爱好　游戏、足球、网球、高达模型、仓木麻衣的歌
自我介绍：我是爱交友的浙江人
出没区域：各区

ID　蚊子
年龄　20
爱好　游戏、游戏制作、动漫等
自我介绍：蚊子的目标，吸血，有鲜血的朋友来和我玩
出没区域：各游戏区

ID　devilmay
年龄　21
爱好　游戏、动漫
自我介绍：一个喜欢游戏的普通人.……最爱RPG和SLG……
出没区域：随机

ID　JIDE
年龄　21
爱好　游戏
自我介绍：其实这是某ID的克隆体而已。正体的 ID 也是 JIDE，喜欢版聊和战争帖的人都去 DS 区找我和某 BZ 吧。
出没区域：NDS 区不定时出现

ID　maxsharp
年龄　19
爱好　游戏、看球、动漫等
自我介绍 将来是特一级经销商的笨蛋(=.=)
出没地区：不定

ID　七个伤口的小逸
年龄　17
爱好　所有 TV GAME，喜交朋友
自我介绍：喜欢游戏就如爱自己的生命一样，梦想就是当小编。
出没地区：猪笼城寨

ID　SLAUGHTER
年龄　19
爱好　收集精美的东西、游戏、音乐、动漫
自我介绍 时刻激励自己却不知道前途在何方而又经常泄气的笨蛋
出没区域：日均不到 10 帖算出没么…… 漫区、音乐区、原创区、猪笼城寨、NOW PLAYING 游戏区

ID　冥界舞者
年龄　20
爱好　ACG、声优、足球
自我介绍：NAMCO 游戏都是大神作
出没区域：lvup 全区域制霸!

ID　真无双の乱舞
年龄　23
爱好　玩游戏、听电视、看足球
自我介绍：有朋自四海来，不亦乐乎
出没区域：全区

论坛精彩帖导读

游戏讨论

帖子标题 [UT文学组]我自己买过的游戏机!陪我到现在的游戏机们"谢谢!
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=243208
楼主 皇家の社会　**点击** 139
回想起来，当初上小学的时候，买的第一台游戏机，现在都不知道在那里了，坏了？给人了？还是……

帖子标题 对人与神的思考，玩 FF12 有感
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=223386
楼主 切耳朵　**点击** 2359
就像是看了部电影，铁达尼那般经典，指环王那般壮大。感觉自己坐在了电影院中央，享受着这部令人幸福的大片……

帖子标题 PVN 组 -M 君 - 抛砖引玉的转档教程 -RESIZE 基础篇
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=61&ID=240902
楼主 MaricS　**点击** 166
由 MaricS 详细介绍了 NDS 格式影片的转制方法，超级实用哦!

帖子标题 [原创]浅谈四大品牌NDS烧录卡(M3 / SD魔卡 / SC / EZ4)优缺点和价格!
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=241790
楼主 小小虫虫　**点击** 381
如题。

影视、动漫、音乐

帖子标题 世界杯32强对战时刻表，进来关注一下你支持的球队!
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=62&ID=239838
楼主 普渡众神花　**点击** 534
世界杯 64 场比赛观看指南，不要错过！关注你支持的球队吧!

帖子标题 [转帖]今日论题："高考报考志愿，你会选择动漫吗？"
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=235302
楼主 克瓦特罗大尉　**点击** 573
高考情结依旧，个中滋味你我佳知。期盼哪一天，各位喜欢动漫的朋友，能名正言顺，在父母支持下报上这个行业。

猪笼城寨

帖子标题 LU 七大景点
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=241458
楼主 逆火　**点击** 3303
万帖水楼、真 猪笼无双、新人报道＋常见问题解答帖、用户意见与报告区、轻松驿站、原创主题专区、泰那/吴宗宪的庆祝帖……

帖子标题 祝胜负师六一新婚快乐，借levelup.cn预先公开消息!
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=240552
楼主 泰坦　**点击** 14768
说起来，风流倜傥、英俊潇洒的胜负师是 02 年跟俺一起到编辑部的，现在他终于耐不住寂寞结婚了……

本期论坛之星

我爱 PSP

阿婆看好你

我爱PSP，被朋友们称为"小P"，是业界新闻及综合讨论区以及二手交易专区的版主，工作认真负责，经常回答网友疑问，为人谦和，经常和坛友们打成一片，从不摆版主架子。在二手交易区，协助制定了信誉度系统，更加完善了二手区的威信。在此也要感谢他的工作，也要提醒还是中学生的他，不要因为这个而放松了学习哦。

性别 酷哥　生日 1987-10-05　星座 天平座
血型 O　门派 BLACK CAT

签名
假如你真爱我，你就用你的行动表现出来

猪笼城寨

奇谈怪论



[楼主：虞妙戈]



怪事年年有，今年特别多!
板凳爬上墙，石头滚上坡。
奇怪奇怪真奇怪，
猫和老鼠谈恋爱!
猪笼城寨也不例外，
听我历数十大怪：

龙椅沙发人人爱，板凳抢的比火箭快；
长篇大论无人睬，回贴讲究短平快；
还有愤青一大块，逮谁都像反动派；
版聊灌水跑题快，斑竹曰：见怪不怪；
外星生物来参拜，看谁火的最气派；
擦边球打的忒自在，哎！谁叫咱从小被憋坏；
都说 LOLI 太可爱，全民 YY 好悠哉；
无聊主题不意外，咱是 90 年后的新一代；
各种恶习无法忍耐，刷屏路过没点感慨；
情感隐私都公开，见天都嚷嚷：永失我爱!



levelup音乐台曲目

注：曲目序号不包括朵拉的解说

歌词赏析

温柔的双手 演唱：三谷朋世

冷たい手に引き寄せられ
流れてゆく時を过ごし
远くを见たその瞳に
何が映っているのだろう

月が照らす冷たい指に
零れたのは冷たい泪
见上げた空いつかの梦が
远くで见つめている

暗暗に手を差し伸べて
ここからはもう戻れない
気がつけば记忆の中に
闭ざされた私が见えた

信じていたい
あなたが来るのを
いつの日かここで巡り合うまで
感じていたい
时が止まるまで
温かい手で私に触れて

硝子の槛に囚われていた
溶けない想い伤ついたまま
戻ることない暗暗の向こう
光は差しているだろう

きっとまた零れる光
温かく包んでくれる
现实から逃げようとして
大事なもの见失ってる

信じていたい
あなたが来るのを
いつの日かここで巡り合うまで
感じていたい
时が止まるまで
温かい手で私に触れて

冷たい手に引き寄せられ
流れてゆく时を过ごし
远くを见たその瞳に
何が映っているのだろう
何が映っているのだろう

被冰冷的手拉至身边
时光就此流逝而去
凝视远方的眼眸中
映出了什么呢？

从月光照耀的冰冷指间
滴落的是冰冷的泪珠
抬头面对天空
遥望不知何时能实现的梦想

向黑暗伸出双手
再也无法从此处回归了
只要察觉到就能在记忆中
找到被封闭其中的我

我想去相信
你一定会来
总有一天会再度重逢
我想去感受
直到时间停止 用温暖的手抚摸着我

被囚禁在玻璃牢笼中
无法溶解的思念依旧带着伤痕
无法回归的黑暗彼方
将会有光芒照耀吧

光芒一定会再次落下
温暖的包围着我
因为从现实逃离
而遗失了重要事物

我想去相信
你一定会来
总有一天会再度重逢
我想去感受
直到时间停止
用温暖的手抚摸着我

被冰冷的手拉至身边
时光就此流逝而去
凝视远方的眼眸中
映出了什么呢？
映出了什么呢？



欢迎再次来到THE WORLD的异变之中，这个集合了动画、游戏、漫画等各方面的作品又推出了新作，音乐是一如既往第精彩，本次启用了新人三谷朋世，她的声音非常漂亮柔美，除了演唱游戏版的Ending外，还在同期推出的动画版主题曲中献唱。

Time Of Our Lives

2006 FIFA World Cup Anthem



Time Of Our Lives 演唱 IL Divo&Toni Braxton

there was a dream
a long time a ago
there was a dream
destined to grow
into a passion
a fire within
a will to give everything
a desire to win
for the lifetime of heartbreakes
that brought us here today
we'll go all the way
It feels like we're having the time of our lives
Let there be fire let it rain
Let's come together as one and the same
Cause it feels like we're having the time of our lives
We'll find the glory in the end
For all that we are
For all that we are
For the time of our lives
This is the moment
This is our chance
To do what we love and to be
What we're ment to be
for the lifetime of heartbreakes
that brought us here today
we'll go all the way
It feels like we're having the time of our lives*4
And I'll never forget
For as long as I live

这里有一个梦想
在很久很久以前
这里有一个梦想
不停的向热情蔓延
胸中充满烈火
世界万物都拥有信念
一个愿望就是胜利
为了今天不会带给我们
一生难以忍受的悲伤和失望
我们将一直努力
感觉我们已经拥有了生命之巅
到处都是阳光和雨露
让我们团结成为一体
因为感觉告诉我们
我们已经拥有了生命之颠
我们在最后拥有的最高的荣誉
为了所有的人
为了所有的人
为了我们的生命之颠
就是这片刻
这是我们的机会
去做我们想做的事
那些我们希望的事
为了今天不会带给我们
一生难以忍受的悲伤和失望
我们将一直努力
感觉我们已经拥有了生命之颠
我永远不会忘记
永远不会

2006 德国世界杯的主题曲由 SonyBMG 唱片公司著名作曲家约尔根·埃洛弗松（Jorgen Elofsson）作曲，超级制作人史蒂夫·麦克（Steve Mac）制作的《生命之巅》（Time of Our Lives）最终成为 2006 德国世界杯的官方主题曲。由红遍全球的 Pop Opera 跨界团体 IL Divo（美声绅士）与 R&B 天后 Toni Braxton 演唱，本次不同于以往的热情奔放，而通过全新的形式来诠释足球的激情热烈，是否能令你耳目一新呢？

歌曲：Mighty Heart
演唱： 羽越实有
歌曲：Isolation
演唱： 绫奈

《娇蛮之吻》的风格真是很独特，作为一款恋爱游戏，其中竟然没有温柔可爱的女孩，而充斥着冷淡、孤高的姑娘！而只有让她们与玩家的相处，性格将会发生微妙的改变。《Mighty Heart》透露着活泼新鲜的气息，而Ending《Isolation》似乎才表达出真实情意吧……

歌曲：晴天好心情
演唱： 凉宫（平野绫），长门有希（茅原实里），朝比奈（后藤邑子）

因为不甘于平凡，希望世界变得有趣，凉宫就是这样的少女，恶搞的Ending，也更表现她那单纯的霸道，单纯的蛮横。"就像解谜题一样，把地球仪的谜题揭开，大家会到任何地方，我的愿望就是能度过心跳的每一天，到底谁能满足我的愿望，直到时间的尽头 Boooon！"

歌曲：尘迹
演唱： 桥本みゆき

以制作美少女游戏而闻名的Navel今年凭借《SHUFFLE！》在动画界打开了市场，今年又推出了第二部动画化的作品《Soul Link》（魂链），Ending《dust trail》（尘迹）则仍然由《SHUFFULE》主题曲的演唱者桥本みゆき来担当演唱。



惟一绝不动摇的东西

演唱 B'z



笑いながら別れて　胸の奥は妙にブルー　言いたいことは言えず
あなたの前じゃいつでも　心と言叶が　ウラハラになっちゃう
何も始まらないで今日が终り
カラスは歌いながら森へ归る
自分がイヤで　眠れない
こんなこと何べんくりかえすの?

ゆるぎないものひとつ抱きしめたいよ
谁もがそれを笑ったとしても
燃えさかる想いだけを传えましょう いのちの证しが欲しいなら
うたおうマイライフ
神さまなら　たぶんね　そんなに多くのこと　求めちゃいないよ

欲望から自由になれない　仆は手あたりしだい　不幸せ生んじゃう
谁かにけしかけられてばかりいて
ひとりじゃ迷子のようにうろたえる
立ち止まって　考えろよ
本当に欲しいものは何だろう?
ゆるぎないものひとつ抱きしめたいよ
谁にもそれが见えないとしても
まっすぐ优しく生きてゆきましょう
光のように暗を突きぬけて

うたおうマイライフ
どこかに　逃げたりかくれたり　しないでいいよね
魂よ　もっと强くあれ
ゆるぎないものひとつ抱きしめたいよ
谁もがそれを笑ったとしても
绝望の真ん中を见つめましょう

いのちの证しが欲しいなら
思いきりあなたを抱きしめたいよ
どしゃぶりの雨を驱けぬけて
うたおうマイライフ
二度とないマイライフ

日本每年至少诞生上百个新乐团及歌手，而B'z仍能维持十年不坠，以商业的角度来说，B'z是非常成功的流行组合了。铿锵有力的吉他和嘹亮的歌声一直是他不可缺少的两个组成部分，这首作为《名侦探柯南——侦探们的镇魂歌》主题曲的《惟一局绝不动摇的东西》当然也不例外。

中文翻译

笑着告别 心中莫名的感伤
想说的话没有说出
在你面前总是心口不一
什么都没开始，今天已经结束
倦鸟知返
讨厌自己 无法入睡
此情此景 几多轮回

惟一不可动摇的就是想抱紧你
哪怕被人嘲笑
[illegible]的信念
若是想要生存的证明
唱吧 my life
或许若是神明就不会祈求这么多吧

无法从欲望中挣脱 便是我的不幸
仅仅被人叫唆 便如迷路的孩童般惶恐

停下脚步考虑一下 真正想要的是什么
惟一不可动摇的就是想抱紧你
即使谁都看不见
一直好好地活下去吧
如光芒搬穿透黑暗
唱吧 my life
不要逃到什么地方藏起来
灵魂啊 更加坚韧吧
惟一不可动摇的就是想抱紧你
哪怕被人嘲笑
注视着绝望的中心

若是想要生存的证明
想要狠狠地抱紧你
穿过倾盆大雨
唱吧 my life
只此一次 my life

歌曲：影
（网友 veigue_3642 点播）
演唱：柴咲コウ

veigue_3642 的祝福：这是我喜欢的女孩子钟爱的一首歌，虽然我和她不再有缘分了……还是在她生日之际祝她幸福。

歌曲：星空的华尔兹
（网友 Miyabi_ 点播）
演唱：栗林みな实

Miyabi_的祝福：5月14日是我的好朋友播磨拳儿的生日，祝你生日快乐，学业有成，早日找到感情的归宿，继续做一个开开心心的大男孩，愿这歌曲的温馨可以陪伴你度过生命中的新的一年。

对白赏析

（请结合音乐台的CD欣赏）

セネル：ふう……やっと追（お）いついた
塞内尔： 呼……总算追上了
セネル：ステラもシャーリィも、泳（お よ）ぐのうまいな
塞内尔： 史黛拉和雪莉，你们游泳都这么好
シャーリィ：すごいでしょ
雪莉： 是不是很了不起啊
セネル：ああ
塞内尔： 啊啊
セネル：竞（きそ）っても、とうてい胜（か）てる气（き）がしない
塞内尔： 我想我怎么练习都胜不过你们
ステラ：あら。そんなこと言（い）ってると
史黛拉： 哎？你这么说
ステラ：水舞（みずまい）の仪式（ぎしき）のとき、困（こま）るわよ
史黛拉： "水舞之仪式"的时候打算怎么办
セネル：みずまいのぎきし、って?
塞内尔： 什么叫"水舞之仪式"？
ステラ：シャーリィ、教（おし）えてあげなさいな
史黛拉： 雪莉，你来告诉他吧
シャーリィ：あのね、水舞（みずまい）の仪式（ぎしき）っていうのはね
雪莉： 那个……"水舞之仪式"就是
シャーリィ：男の人、女の人に、その……
雪莉： 男人向女人，那个……
シャーリィ：结婚（けっこん）の申（もう）しこみをするとき、やるものなの。
雪莉： 求婚的时候举行的仪式。
セネル：へえ……どうやって?
塞内尔： 哦……怎么做呢?
シャーリィ：最初（さいしょ）に女（おんな）の人（ひと）が水（みず）に飞（と）びこんで
雪莉： 首先女人跳进水里
シャーリィ：后（あと）から、男（おとこ）の人（ひと）が追（お）いかけるの
雪莉： 接着男人从后面追女人。
ステラ：顺番（じゅんばん）は逆（ぎゃく）でもいいのよ
史黛拉： 跳进水的顺序也可以相反
シャーリィ：それでね……その后（あと）は……その后（あと）は
雪莉： 然后……接下来是……接下来是
シャーリィ：うう、だめ。お姊ちゃん、交代!
雪莉： 呜呜，我不行了。姐姐替我说吧!
ステラ：水（みず）の中（なか）で抱（だ）き合（あ）うのよ
史黛拉： 在水里互相拥抱
ステラ：そのとき周围（しゅうい）の水（みず）が辉（かがや）いたら
史黛拉： 如果这时候周围的水闪亮
ステラ：ふたりは祝福（しゅくふく）されているしょうこ
史黛拉： 那就说明两个人得到了祝福
ステラ：きっと幸（しあわ）せになるって言（い）われてるわ
史黛拉： 两个人今后会成为幸福的一对
セネル：なるほど……。水（みず）の民（たみ）らしい仪式（ぎしき）だな
塞内尔： 原来如此……是个很符合水之民的仪式呢
ステラ：他人事（たにんごと）じゃないわ。大丈夫（だいじょうぶ）なの、セネル?
史黛拉： 这可不是他人之事啊。你要提起精神哦，塞内尔。
ステラ：この村（むら）じゃ、自分（じぶん）より泳（およぎ）ぎの下手（へた）な男（おとこ）の人（ひと）
史黛拉： 在这里比自己游泳差的男人
ステラ：谁（だれ）も相手（あいて）にしないからね
史黛拉： 谁也不会理睬呢
セネル：え?
塞内尔： 嗯?
シャーリィ：お兄（にい）ちゃん……。谁（だれ）かに仪式（ぎしき）を申（もう）しこむの?
雪莉： 哥哥……你打算向别人申请仪式吗?
セネル：ちっ、违う!
塞内尔： 不，不是!
ステラ：みんな、结构（けっこう）お高（たか）いんだから。容赦（ようしゃ）しないわよ?
史黛拉： 大家的眼光都很高哦，谁也不会手下留情的?
シャーリィ：谁（だれ）なの、お兄（にい）ちゃん。
雪莉： 是谁啊，哥哥?
シャーリィ：谁（だれ）に仪式（ぎしき）を申（もう）しこむつもりなの?
雪莉： 打算向谁申请仪式?
セネル：违（ちが）うってのに!
塞内尔： 我说过不是嘛!
セネル：赖（たの）むから、落（お）ち着（つ）いてくれ!
塞内尔： 拜托，你冷静下来!
セネル：おぼ、おぼれるっ!
塞内尔： 我……溺，溺水了!



因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。



新作发售表

汇率 2006.06.05

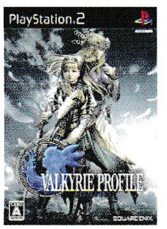
100 美元	800.96 人民币
100 日元	7.1764 人民币
100 欧元	1030.39 人民币
100 港币	103.24 人民币

网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

名次	游戏名称	票数
1	女神侧身像　希尔梅丽雅	279
2	超七龙珠 Z	69
3	铁拳：暗之复苏	66
4	丧尸围城	54
5	重装机兵传说 钢之季节	42
6	魔法假日 五星连珠之时	35
7	超人归来	29
8	潜龙谍影：数码图形小说	27
9	伊莉丝的工作室 伟大的幻想	26
10	银河天使 II　决对领域之门	10

截止 6 月 7 日以前

近期 PS2 游戏推荐



没有大作的苦难日子终于要过去啦！《女神侧身像 2　希尔梅丽雅》想必各位期待以久了，前作那独特爽快的战斗系统以及深邃动人的北欧神话都为玩家津津乐道，而二代则讲述了三女神中的另外一个——希尔梅莉雅的故事，不同于前作的2D绘图方式，《女神侧身像 2》将采用全 3D 将游戏场景与角色细致的刻画出来，并承袭前作为玩家所称道的动作要素，采用全新的"光子"系统，比前作的"晶石"系统有着更多的变化。战斗也同样采用富含动作游戏成分的即时指令输入系统，提供紧凑而刺激的战斗乐趣。相信凭借本作能够完美揭开暑期游戏大作热潮的序幕。





近期 PSP 游戏推荐

在本月 13 日，《潜龙谍影：数码图形小说》将在PSP 上以一种全新的方式来向你讲述SNAKE的英雄故事。这个基于《潜龙谍影》系列的交互式漫画将会为交互式多媒体阅读领域带来新的活力，玩家将通过丰富的声音和视觉效果去体验初代《潜龙谍影》。另外，通过类比摇杆还可以对画面进行放大或缩小，还可以将喜爱的画面保存下来。核心玩家们，这样子了解剧情还是头一次吧？不要错过哦！



近期 NDS 游戏推荐



早在 GBA 主机刚发售不久，《魔法假日》便以其清新的风格填补了 GBA 初期RPG的空白，而在四年半之后，续作《魔法假日　五星连珠之时》也将在NDS 上推出了，游戏从移动到战斗，全都可以通过触摸屏来实现，战斗时的魔法释放效果绝对会让你大吃一惊。

近期 X360 游戏推荐



《僵尸围城》是 Capcom 公司于去年 E3 展中公开的对应 X360 主机的第一部作品，游戏利用 X360 强大的机能为玩家展示了同屏出现数千名丧尸的惊人场面。本作将会有真实时间的设定，前后总共大约 10 天左右，拯救自己与同伴，就全看玩家你了！

2006 年 6 月 9 日 – 2006 年 7 月 25 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
15	蔷薇树上蔷薇开 –Das Versprechen	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク –Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800 日元
15	波斯王子 3 双重灵魂	プリンスオブペルシャ 二つの魂	Ubisoft	ACT	6800 日元
20	极限滑板运动	Ultimate Board Game Collection	Valcon Games	SPG	39.99 美元
20	GP 摩托 4	MotoGP 4	NBGI	SPG	39.99 美元
22	银河天使 II　决对领域之门	ギャラクシーエンジェル II　决对领域の扉	Broccole	AVG	6800 日元
22	女神侧身像 2　希尔梅丽雅	VALKYRIE PROFILE SILMERIA	Square Enix	RPG	7800 日元
22	六星之闪光 流星之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ～	千世	AVG	6800 日元
22	格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	NBGI	ACT	6800 日元
22	格斗之王 XI	ザ・キング・オブ・ファイターズ XI	SNK Playmore	FTG	6800 日元
22	格斗之王 NESTS 篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800 日元
22	横冲直撞 4：平行线	Driver 4：Parallel Lines	Atari	RAC	5800 日元
28	超人归来	Superman Returns：The Videogame	EA	ACT	49.99 美元
29	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	Interchannel	AVG	6800 日元
29	全光谱战士	フルスペクトラム ウォリアー	SEGA	ACT	3800 日元
29	超七龙珠 Z	超ドラゴンボール Z	NBGI	FTG	6800 日元
29	魂响 ～送灵之诗～	魂响 ～御灵送りの诗～	Yeti	AVG	6800 日元
29	伊莉丝的工作室 伟大的幻想	イリスのアトリエ グランファンタズム	Gust	RPG	6800 日元
29	合金弹头	メタルスラッグ	SNK Playmore	ACT	6800 日元
29	不可能的任务 2 海神计划	WINBACK 2 Project Poseidon	KOEI	ACT	6800 日元
		2006 年 7 月			
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99 美元
6	异度传说 III	ゼノサーガ エピソード III ツァラトゥストラはかく语りき	NBGI	RPG	7000 日元
6	花归葬	花归葬	Prototype	AVG	4800 日元
6	绯色的欠片	绯色の欠片	Idea Factory	AVG	4800 日元
6	勇敢的故事：瓦塔尔的冒险	ブレイブ ストーリー ワタルの冒险	SCEI	ACT	5800 日元
13	捉猴 百万猴军	サルゲッチュ ミリオンモンキーズ	SCEI	ACT	5800 日元
[illegible]	实况棒球 13	实况パワフルプロ野球 13	Konami	SPG	6800 日元
13	女神异闻录 3	ペルソナ 3	Atlus	RPG	6800 日元
13	街道制作者 2～续・制作我们的街道～	街 ing メーカー 2～续・ぼくの街づくり～	D3	SLG	3800 日元
13	恋爱情节	ラブ★コン～パンチ DE コント～	AQInteractive	AVG	5800 日元
13	大奥记	大奥记	GOE	AVG	5800 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
13	潜龙谍影：数码图形小说	Metal Gear Solid：Digital Graphic Novel	Konami	ETC	18.99 美元
15	到哪里都在一起 学校狂欢	–どこでもいっしょ–レッツ学校	SCE	ETC	4800 日元
15	我是航空管制官 机场英雄 成田	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田	EA	SLG	4800 日元
15	神秘岛	MYST	SEGA	AVG	3800 日元
20	极限滑板运动	Ultimate Board Game Collection	Valcon Games	SPG	39.99 美元
22	转转方块	コロコロころん	Success	PUZ	3800 日元
22	拳手之路 2 真实	ボクサーズロード 2 ザ・リアル	Ertain	SPG	5800 日元
26	铁拳：暗之复苏	Tekken：Dark Resurrection	NBGI	FTG	39.99 美元
27	世界足球之旅　6	World Tour Soccer　6	SCEA	SPG	39.99 美元
29	咕噜小天使	ぐるみん	Falcom	RPG	4800 日元
29	天秤彩球 2 again	ぷらすぷらむ 2 again	TAKUYO	PUZ	4800 日元
29	我的暑假 携带版	ぼくのなつやすみポータブル	SCE	AVG	4800 日元
29	与丽莎一起横越大陆	リサと一绪に大陆横断～A 列车で行こう～	Idea Factory	SLG	4800 日元
		2006 年 7 月			
6	勇敢的故事 新生旅人	ブレイブストーリー 新たなる旅人	SCEJ	RPG	4800 日元
13	LocoRoco	LocoRoco	SCEJ	ACT	4800 日元
13	天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四の默示录	Hudson	RPG	4800 日元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
28	超人归来	Superman Returns：The Videogame	EA	ACT	49.99 美元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
15	怪盗卢梭	怪盗ルソー	NBGI	ACT	4800 日元
15	中央大陆战记 冲刺	ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800 日元
15	数码怪兽物语	デジモンストーリー	NBGI	RPG	4800 日元
15	重装机兵传说 钢之季节	メタルサーガ 钢の季节	Success	RPG	4800 日元
22	魔法假日 五星连珠之时	マジカルバケーション：5つの星がならぶとき	Nintendo	RPG	4800 日元
29	触摸相声 女神的微笑 DS	タッチで漫才！メガミの笑壶 DS	Ertain	ETC	3800 日元
29	海底总动员 触摸尼莫	ファインディング・ニモ タッチでニモ	SEGA	PUZ	4800 日元
		2006 年 7 月			
6	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800 日元
6	勇敢的故事 我的记忆与祈愿	ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ	NBGI	AVG	4800 日元
6	洛克人 EXE	ロックマン ゼクス	Capcom	ACT	4800 日元
13	NARUTO 火影忍者 RPG3 灵兽 VS 木叶小队	NARUTO–ナルト–ナルト RPG3 灵兽 VS 木ノ叶小队	TAKARA TOMY	RPG	4800 日元
13	黑客计划 觉醒	プロジェクトハッカー～觉醒～	Nintendo	AVG	4800 日元
13	触摸！炸弹人乐园	Touch！ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800 日元

Xbox

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
13	混沌都市：暴乱反应	Urban Chaos：Riot Response	Eidos	ACT	39.99 美元
28	超人归来	Superman Returns：The Videogame	EA	ACT	49.99 美元
		2006 年 7 月			
3	无边世界	Neverend	Dusk2Dawn	RPG	39.99 美元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
14	摩托 GP06	MotoGP 06	THQ	RAC	59.99 美元
20	僵尸围城	Dead Rising	Capcom	ACT	59.99 美元
28	超人归来	Superman Returns：The Videogame	EA	ACT	59.99 美元
29	合金猎犬	Chrome Hounds	SEGA	ACT	6800 日元
		2006 年 7 月			
4	无限试驾	TEST DRIVE UNLIMITED	Atari	RAC	6800 日元
5	指环王：中土战争 II	The Lord of the Rings：The Battle for Middle–earth II	EA Games	ACT	59.99 美元



8
LeveL
2006.7A

6月28日见！

回答当期烈舞阿婆提问，即有机会获得levelup.cn赠送的特制T恤。

ISBN 7-89491-464-9
9 787894 914644 >